

1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

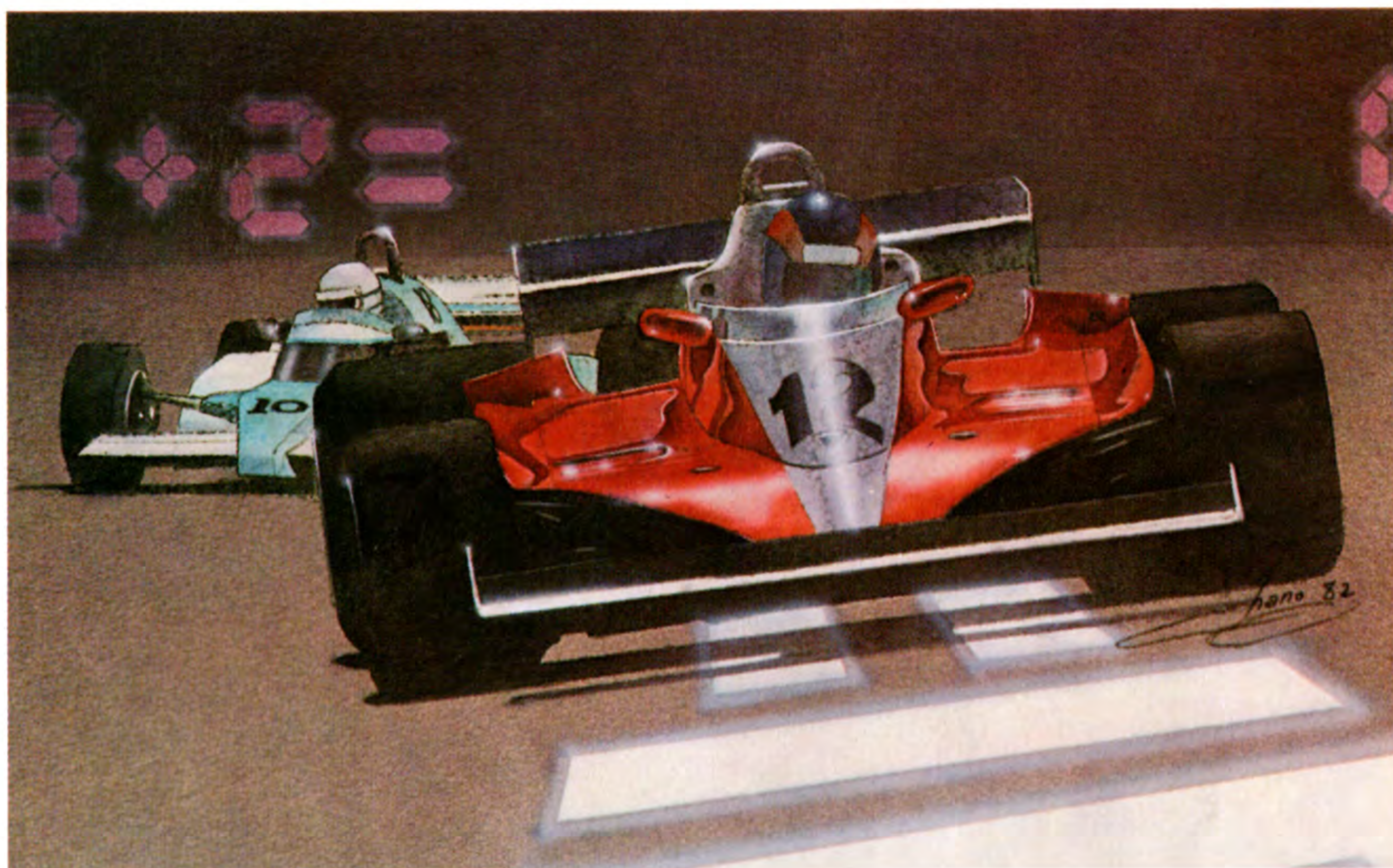
9 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

MATH GRAN PRIX™



 EDUCATIONAL GAME

NOTE TO THE PARENTS



MATH GRAN PRIX™ is an educational game for children, ages 6 through 10. By solving arithmetic problems shown on the screen, players move their cars along the Gran Prix track. While the game is designed to exercise and strengthen basic arithmetic skills, it also offers children an element of chance and surprise that will capture their attention and enthusiasm.

In addition to nine different game versions, MATH GRAN PRIX contains a built-in “tutor” to encourage players of all skill levels. The computer will respond to incorrect answers by offering progressively easier problems. The problems become more difficult in response to correct answers. This helps to

balance the different abilities of two players, and insures a more exciting race for each game.

Part of arithmetic reasoning is learning to find different and quicker ways to solve problems. To enhance this goal, each player has the option of playing MATH GRAN PRIX with a time limit on each problem. A more advanced player may choose to play with a time limit, while the other player plays without.

We suggest that you read through this manual once with your children; then put them behind the wheel. MATH GRAN PRIX will keep them playing and practicing long after they’ve set down their books and worksheets.

GAME PLAY

The object of the game is to cross the finish line before the other car. For each turn, the computer gives you an arithmetic problem. When you answer the problem correctly, your car zooms further ahead. If your answer is wrong, the computer writes in the correct answer and your car stays where it is. Players take turns with each other or, in a one-player game, with the computer.

At the beginning of each turn, you will see the message **2 OR 3 SPACES** on your screen. If you choose to move 2, instead of 3 spaces, the computer will give you a slightly easier problem to answer. But as you will see, there are other reasons you may only want to move two spaces.

The message itself, as well as the arithmetic problems, will always appear red or blue. Only the person driving the car of that color may answer. So, if the message is red, the red car moves; if it is blue, the blue car moves.

NOTE: If you are not using a color television, red will appear black; and blue, white.

Bumping

One reason you may only want to move two spaces is to bump another car off the track. When this happens, the bumped car breaks down on the side of the road. To fix the car, the driver must answer a

two-space problem. The car isn't actually back in the race until the next turn.

NOTE: Cars cannot bump each other until after the first intersection

(Figure 1). Also, all intersections are safe spots.

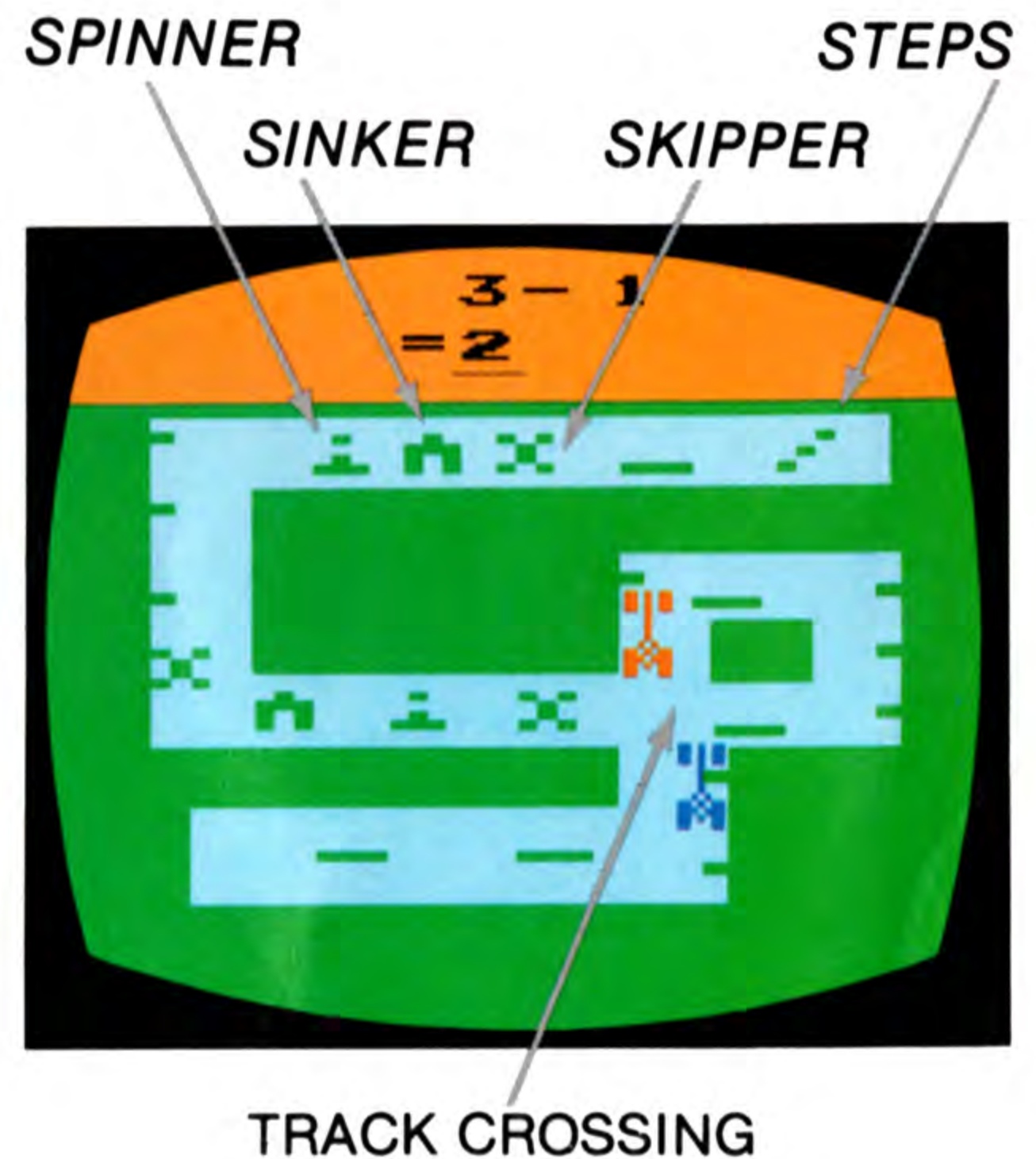


Figure 1.

Track Markers

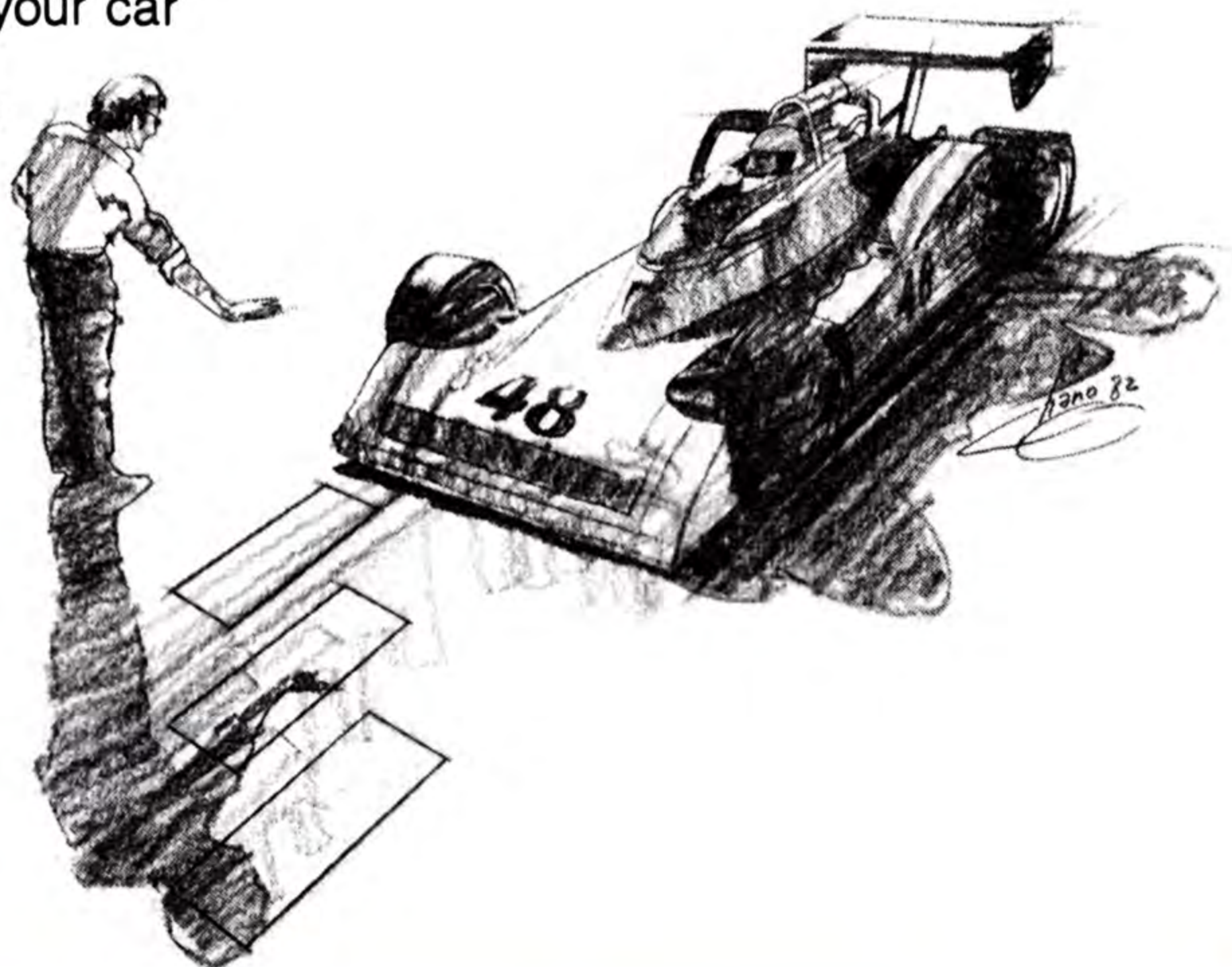
Other spots you'll want to head for are the Gran Prix track markers.

The *Spinner* will shoot you ahead one to four spaces.

The *Skipper* gives you an extra turn. Watch for your car's color to reappear.

The *Sinker* protects you from being bumped off the track.

The *Steps* is the last track marker before the finish line. If your car lands here, you can only cross the finish line by answering a three-space problem.



USING THE CONTROLLERS



Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

See your owner's manual for further details.

Use your controller to choose a two or a three-space problem. Move your Joystick to the left for a two-space problem; move it to the right if you want to try for three spaces. Press the red fire button when you are ready for the problem.

Your Joystick also lets you “write” your answer on the screen. Pushing the Joystick forward lets you count up from 0 to 9; pulling it toward you lets you count down from 9 to 0.

The number you choose will appear above the “cursor,” or little dash, in the answer space.

As you will see, the Joystick will only count up to 9. So, if your answer is 10 or more, do this: Write a 1; move the Joystick to the right to move the cursor over; then write a 0.

Press the fire button when you have chosen your answer. **Do not press the fire button until you have written in all the numbers in your answer.**

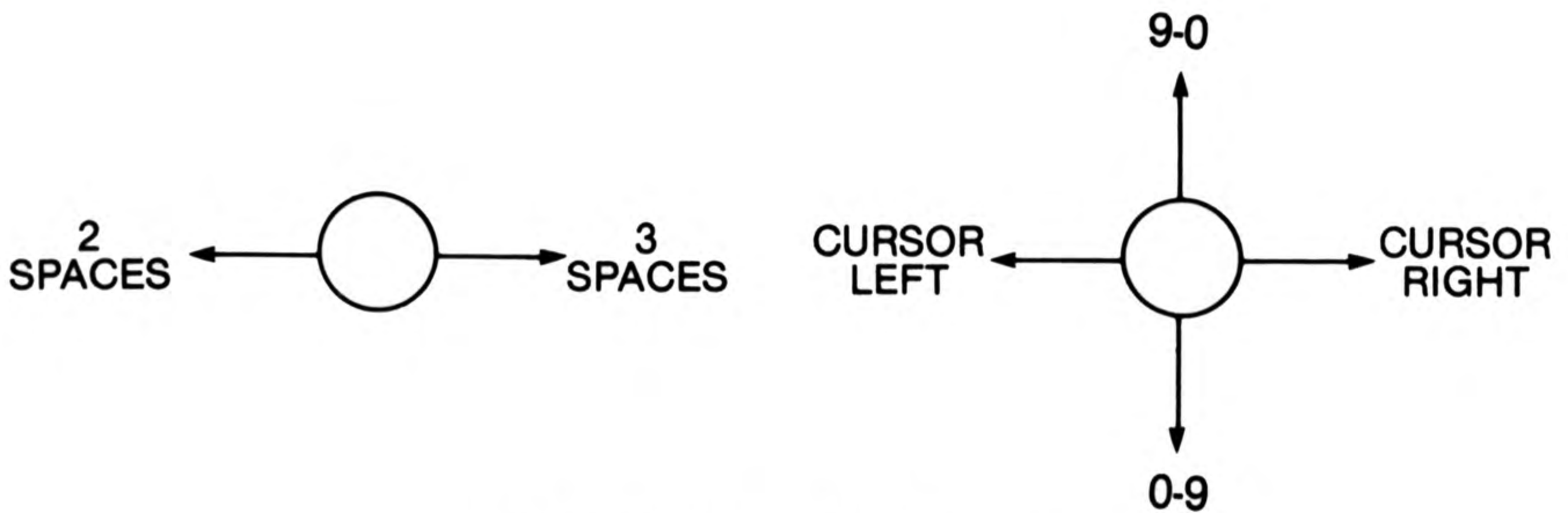


Figure 2. Joystick Moves

NOTE: Moving the cursor to the left will automatically erase the number above it. You may move the cursor back and forth and

change your answer as many times as you like before pressing the red fire button.

CONSOLE SWITCHES

GAME SELECT/GAME RESET

When you press **GAME SELECT**, two numbers will appear on your screen: the game number, on the left, and the number of players on the right (**Figure 3**). Press **GAME SELECT** until the numbers you want appear; then press **GAME RESET** to start the game. Both switches will stop the game at any time. **GAME RESET** will start the same game over; **GAME SELECT** will let you choose a new game.

DIFFICULTY

To play **MATH GRAN PRIX** with a time limit, set your **DIFFICULTY** switch to the **A**-position. This will give you a one-minute time limit on all addition and subtraction problems, and a two-minute limit on multiplication and division prob-

lems. If you do not answer a problem in time, the computer writes in the answer and your car stays where it is.

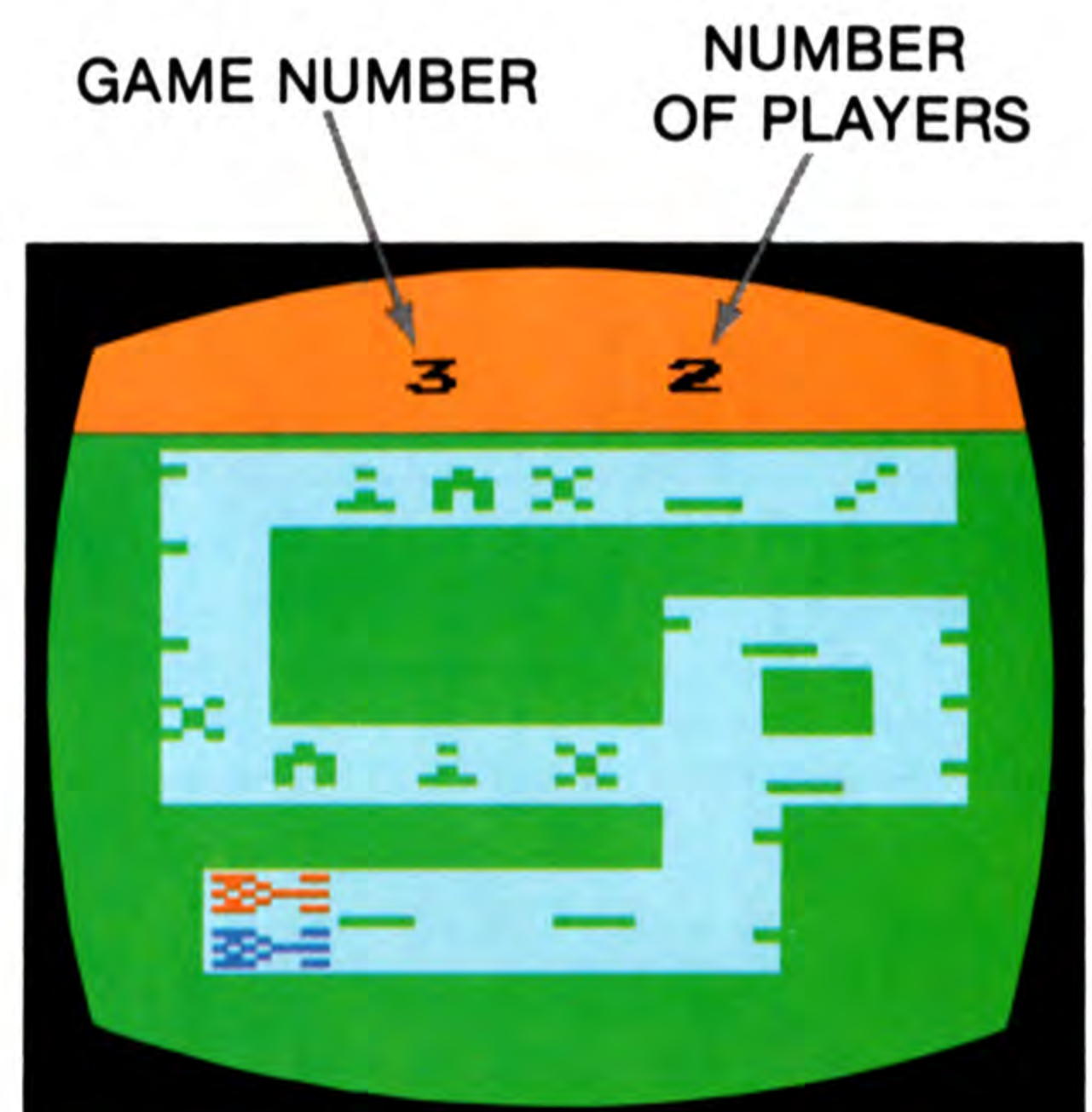


Figure 3.

To play without a time limit, set your **DIFFICULTY** switch to the **B**-position.

The player using the left Joystick Controller uses the left **DIFFICULTY** switch; the player on the

right uses the right **DIFFICULTY** switch.

TV TYPE

Set this switch to **COLOR** if you have a color television set. Set it to **B-W** to play the game in black and white.

GAME VARIATIONS

MATH GRAN PRIX has 9 game versions. There are three "groups" of games, containing different types of arithmetic problems. For each

group, there is an easy, medium, and hard difficulty level. See the **GAME SELECT MATRIX** for a breakdown of all the games.

GAME SELECT MATRIX			
	Easy	Medium	Hard
+ -	1	2	3
x ÷	4	5	6
+ - x ÷	7	8	9

HELPFUL HINTS

Answering the problems alone will not always win the race for you. As you will notice, in a one-player game the computer car always hits the track markers and always tries to bump you off the track.

Like the computer, you'll want to head for the track markers. And use the safe spots. You'll have to think a few moves ahead to stay in the race.

NOTE: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an **ATARI® Game Program™** cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your **ATARI Video Computer System™** game.



MATH GRAN PRIX™

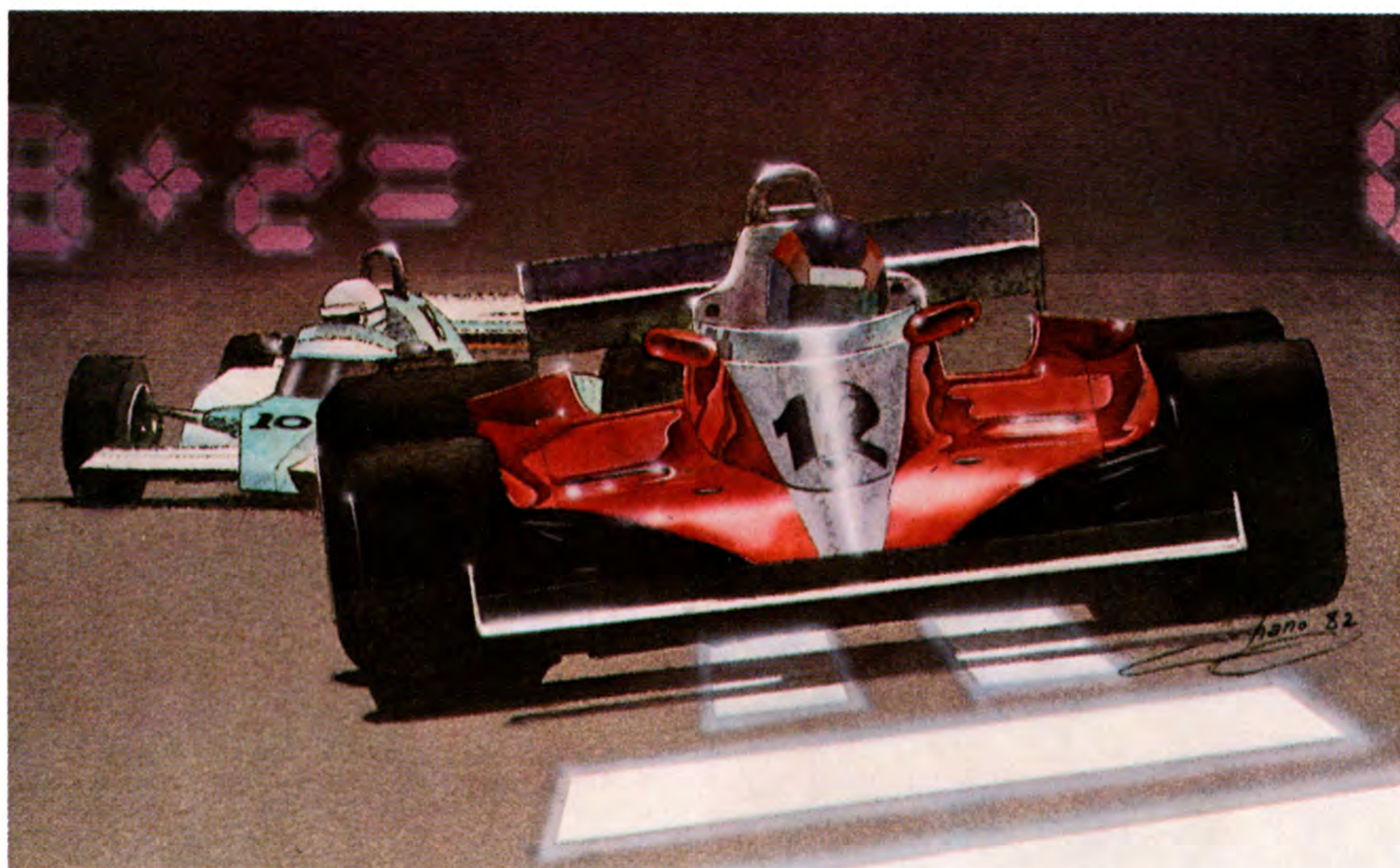
© 1982 Atari, Inc. TOUS DROITS RESERVES



JEU EDUCATIF

REMARQUE: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Video Computer System™ ATARI.

AVIS AUX PARENTS



MATH GRAN PRIX™ est un jeu éducatif pour enfants âgés de 6 à 10 ans. En résolvant les problèmes d'arithmétique affichés sur l'écran, les joueurs déplacent leurs voitures le long de la piste du Gran Prix, et bien que le jeu ait été conçu pour exercer et renforcer les connaissances élémentaires des enfants en arithmétique, il comporte néanmoins un élément de hasard et de surprise qui tiendra en éveil leur intérêt et leur enthousiasme.

Outre ses neuf variantes, MATH GRAN PRIX comprend un «professeur» incorporé destiné à encourager les joueurs de tous les niveaux. L'ordinateur réagira aux réponses incorrectes en proposant des problèmes progressivement plus faciles. Inversement, des réponses correctes entraîneront des problèmes plus difficiles. Cette propriété contribue à équilibrer les

aptitudes des joueurs dans les variantes à deux, et rend la course plus passionnante dans chaque jeu.

L'apprentissage du raisonnement arithmétique consiste en partie à savoir trouver des solutions différentes et plus rapides aux problèmes posés. Pour progresser dans cette voie, chaque joueur a l'option de s'imposer des limites de temps pour chaque problème de MATH GRAN PRIX. Ainsi, un joueur plus avancé pourra choisir de jouer avec une limite de temps, alors qu'un autre préférera s'en passer.

Nous vous conseillons de lire ce manuel une première fois en compagnie de vos enfants, et de les mettre ensuite au volant. Vous les trouverez en train de jouer et de s'exercer au MATH GRAN PRIX bien après qu'ils auront fermé leurs livres et leurs cahiers!

TACTIQUE DU JEU

Le but du jeu consiste à traverser la ligne d'arrivée avant la voiture de l'adversaire. À chaque tour, l'ordinateur vous pose un problème d'arithmétique. Si vous répondez correctement, votre voiture file en avant. Si votre réponse est fausse, l'ordinateur inscrit la réponse correcte et votre voiture reste là où elle est. Chaque joueur joue à son tour, ou, dans les versions à un joueur, joue contre l'ordinateur.

Au début de chaque tour, le message **2 OR 3 SPACES** (2 ou 3 espaces) apparaît sur l'écran. Si vous choisissez de faire avancer votre voiture de 2 espaces à la fois plutôt que de 3, l'ordinateur vous donnera un problème légèrement plus facile à résoudre. Mais, comme vous le verrez tout-à-l'heure, d'autres raisons pourraient vous faire préférer de ne vous déplacer que de deux espaces à la fois.

Le message et les problèmes d'arithmétique apparaissent toujours en rouge ou en bleu, et seul le joueur conduisant la voiture de la couleur du message peut répondre. Ainsi, si le message est rouge, la voiture rouge avance; si le message est bleu, c'est la voiture bleue qui se déplace.

NOTA: Si vous ne disposez pas de télévision en couleur, le rouge est remplacé par le noir et le bleu par le blanc.

Tamponnement

Si vous voulez tamponner une autre voiture et la faire ainsi sortir de la piste, il vous faudra choisir de n'avancer que de deux espaces à la fois. Les voitures tamponnées tombent en panne dans le ravin, et pour les réparer, le conducteur devra résoudre un problème du

type deux espaces. La voiture, en fait, ne rentre dans la course qu'au tour suivant.

NOTA: Les voitures ne peuvent être tamponnées qu'après le premier croisement (**Figure 1**), et de plus, tous les croisements sont des endroits sûrs.

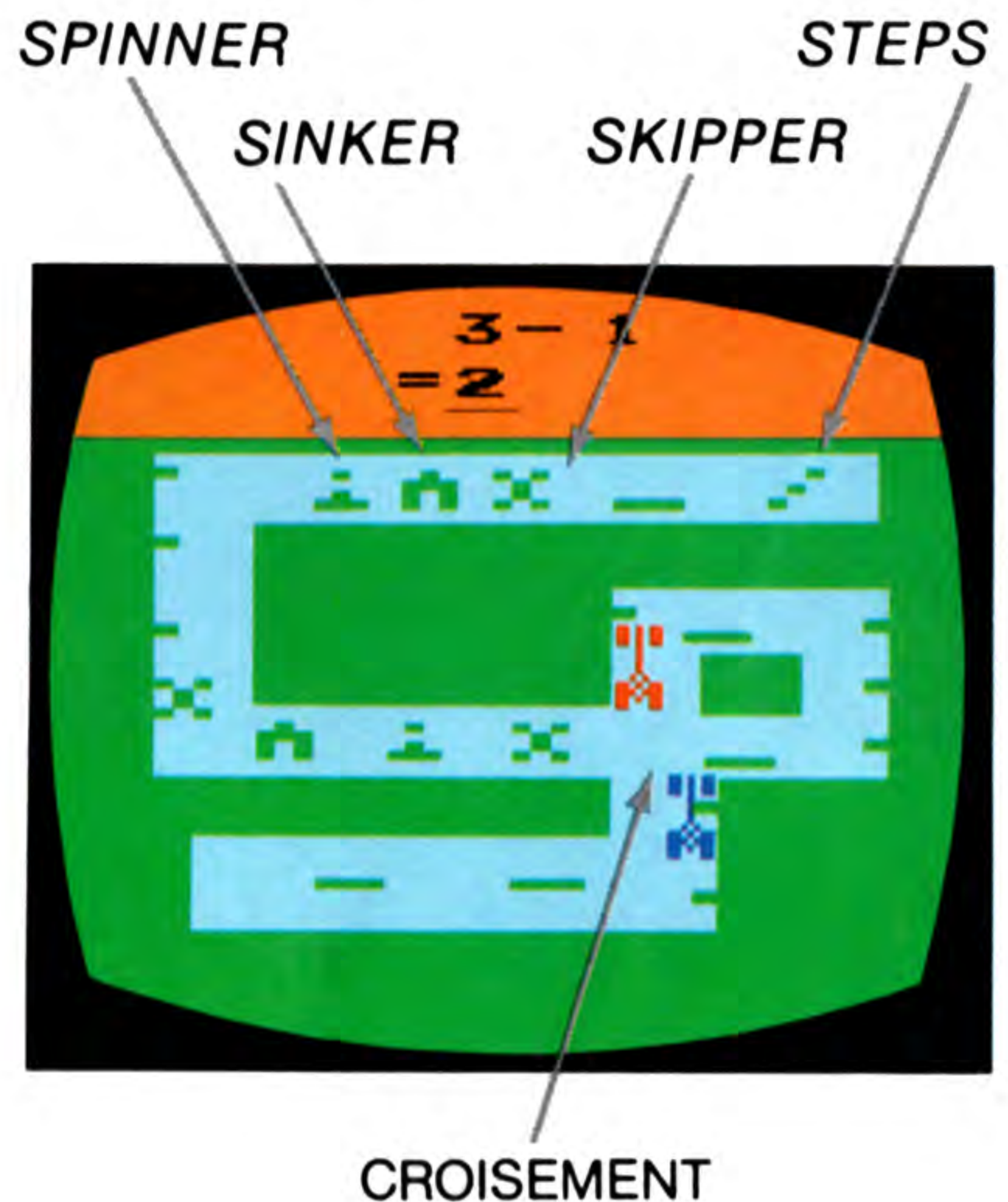


Figure 1.

Repères de piste

Les repères de piste de Gran Prix sont également des lieux que vous voudrez atteindre.

Le *Spinner* vous fait avancer d'un à quatre espaces.

Le *Skipper* vous donne un tour de plus. Attendez que la couleur de votre voiture réapparaisse.

Le *Sinker* vous protège et vous empêche de vous faire tamponner hors de la piste.

Les Steps sont le dernier repère avant la ligne d'arrivée. Si votre voiture s'y arrête, vous ne pourrez traverser cette ligne qu'en répondant à un problème à trois espaces.



EMPLOI DES COMMANDES



Employez les leviers de commande avec cette cassette ATARI Game Program. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre ATARI Video Computer System. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

Pour plus de détails référez-vous à votre notice d'emploi.

Servez-vous de votre commande pour choisir un problème à deux ou à trois espaces. Poussez votre levier vers la gauche pour les problèmes à deux espaces, et vers la droite pour ceux à trois espaces. Appuyez sur le bouton de déclenchement rouge dès que vous serez prêt à donner votre solution.

Votre commande à levier vous permet également d'inscrire votre réponse sur l'écran. En poussant le levier vers l'avant, vous pourrez compter de 0 à 9 et en le tirant vers vous, vous compterez de 9 à 0. Le chiffre que vous choisirez apparaîtra au-dessus du « curseur » (la petite ligne lumineuse) dans l'espace réservé à la réponse.

Comme vous pourrez le voir, la commande à levier ne compte que jusqu'à 9. Ainsi, si votre réponse est 10 ou plus, procédez comme suit: inscrivez le chiffre 1; poussez le levier vers la droite pour déplacer le curseur; inscrivez ensuite un zéro. Quand vous aurez choisi votre réponse, appuyez sur le bouton de déclenchement. **N'appuyez sur ce bouton que lorsque vous aurez inscrit tous les nombres de votre réponse.**

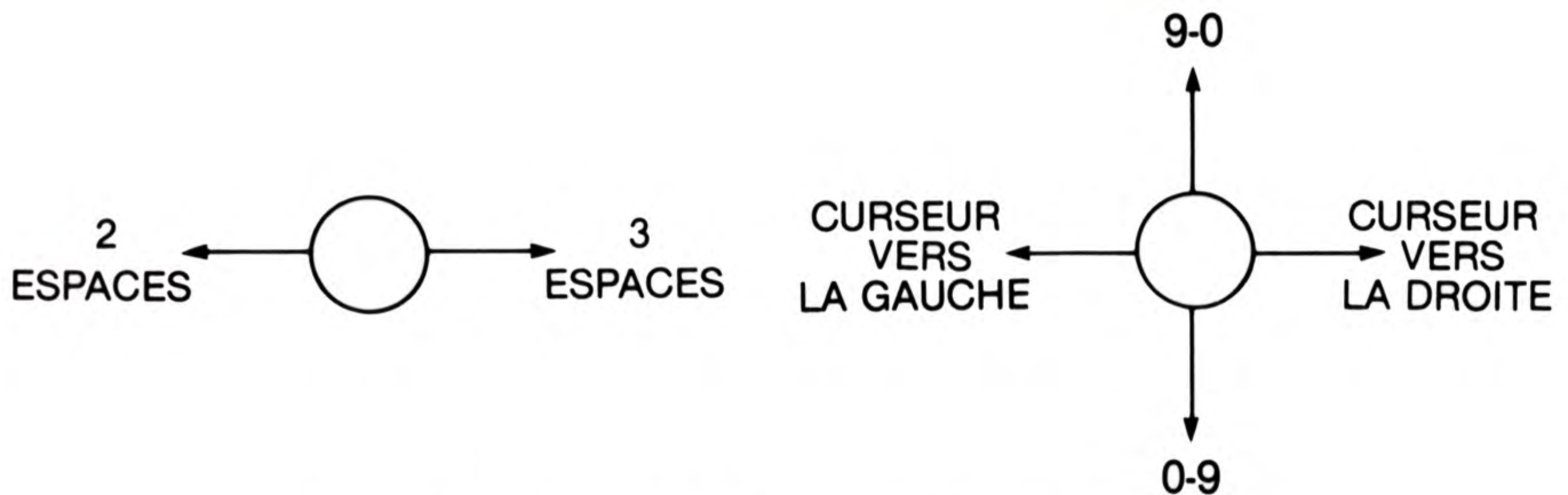


Figure 2. Maniement du levier de commande

NOTA: Le déplacement du curseur vers la gauche effacera automatiquement le nombre au-dessus. Il vous est possible de déplacer le

curseur de droite à gauche autant de fois qu'il vous plaît avant d'appuyer sur le bouton de déclenchement rouge.

COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

GAME SELECT/GAME RESET

Quand vous appuierez sur le sélecteur **GAME SELECT**, deux chiffres apparaîtront sur l'écran: le numéro du jeu à gauche, et le nombre de joueurs à droite (Figure 3). Appuyez sur **GAME SELECT** jusqu'à faire apparaître les chiffres voulus; appuyez ensuite sur le commutateur **GAME RESET** pour commencer le jeu.

Les deux boutons permettent d'arrêter la partie à n'importe quel moment. Utilisez **GAME RESET** pour recommencer la même partie, et **GAME SELECT** pour choisir un nouveau jeu.

DIFFICULTY

Pour jouer MATH GRAN PRIX avec une limite de temps, placez votre sélecteur **DIFFICULTY** en position **A**. Ceci vous donnera une limite de

temps d'une minute pour tous les problèmes d'addition et de soustraction, et de deux minutes pour tous les problèmes de multipli-

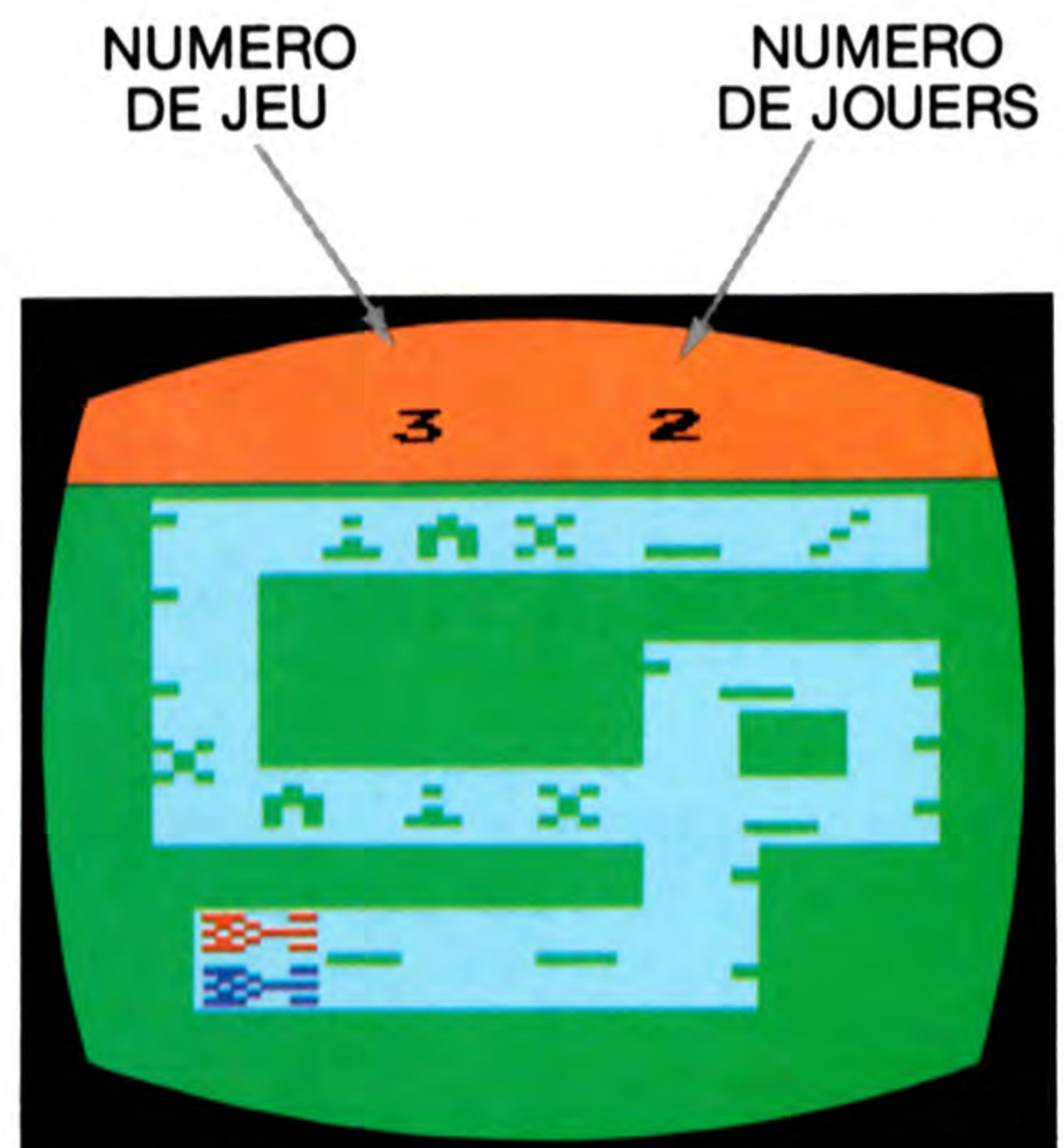


Figure 3.

cation et de division. Si vous ne répondez pas au problème posé dans les limites indiquées, l'ordinateur inscrira la réponse et votre voiture ne bougera pas de sa place.

Pour jouer sans limite de temps, mettez votre sélecteur **DIFFICULTY** en position **B**. Le joueur utilisant la commande à levier de

gauche se sert du sélecteur **DIF-FICULTY** de gauche, celui de droite emploie le sélecteur de droite.

TV TYPE

Réglez ce commutateur sur **COLOR** si vous avez un téléviseur couleur. Réglez sur **B-W** lorsque vous jouez en noir et blanc.

VARIANTES DE JEU

MATH GRAN PRIX comporte 9 variantes. Il existe trois «groupes» de jeux, contenant des types différentes de problèmes d'arithmétique. A chaque groupe

correspondent trois niveaux de difficulté: facile, intermédiaire et difficile. Voir la liste de toutes les variantes dans le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU**.

MATRICE DE SELECTION DE JEU			
	Facile	Intermediaire	Difficile
+ -	1	2	3
x ÷	4	5	6
+ - x ÷	7	8	9

CONSEILS PRATIQUES

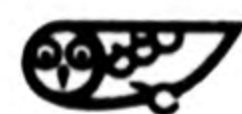
Il ne suffira pas toujours de répondre aux problèmes pour gagner la course. Comme vous le découvrirez, dans les variantes à un seul joueur, la voiture de l'ordinateur tombe toujours sur les repères de piste et essaie toujours de vous tamponner pour vous faire sortir de la piste.

De même que l'ordinateur, vous voudrez vous aussi vous diriger vers les repères de piste. Et atteindre les lieux sûrs. Pour rester dans la course, il vous faudra réfléchir un peu à l'avance.



MATH GRAN PRIX™

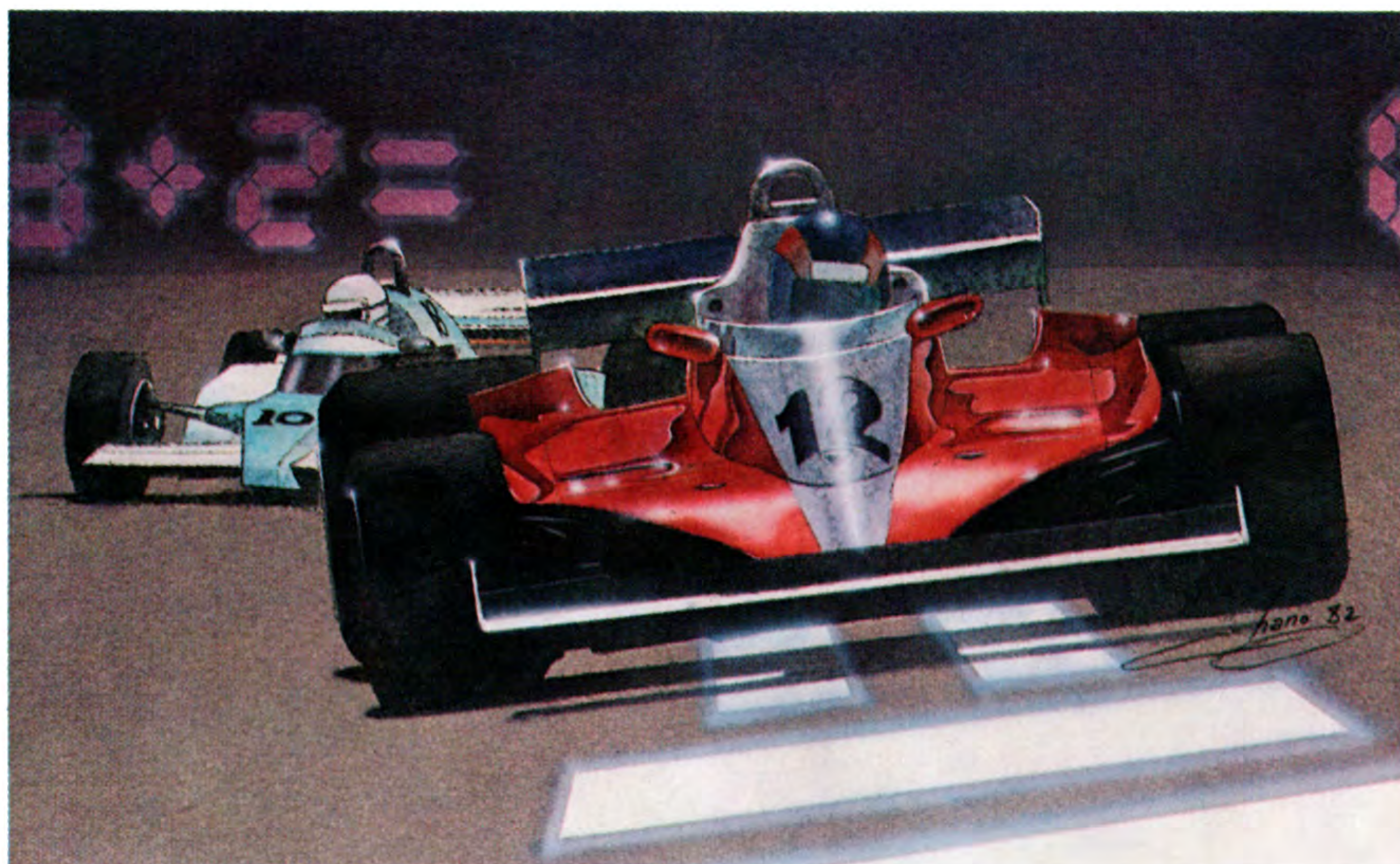
© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTE VORBEHALTEN



LEHR-SPEIL

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausheben einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

HINWEIS FÜR DIE ELTERN



MATH GRAN PRIX™ ist ein Lehr-Spiel für Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren. Die Spieler fahren Rennwagen entlang der Gran Prix Streke, indem sie die auf dem Bildschirm dargestellten Rechenaufgaben lösen. Das Spiel dient zur Schulung und Übung grundlegender Rechenkenntnisse, und bietet gleichzeitig Zufalls- und Überraschungselemente, die die Aufmerksamkeit und Ausdauer der Kinder in Anspruch nehmen.

MATH GRAN PRIX enthält neun verschiedene Spielversionen, sowie einen eingebauten "Hauslehrer," der alle Stufen anspricht. Auf falsche Antworten reagiert der Computer mit einer leichteren Aufgabe. Auf richtig beantwortete Aufgaben folgen schwerere. Auf

diese Weise werden die verschiedenen Fähigkeiten zweier Spieler ausgeglichen, und das Rennen spannend gestaltet.

Rechnerisches Denken heißt Wege finden, eine Aufgabe schnell und auf mehrfache Weise zu lösen. Deshalb besteht die Möglichkeit, MATH GRAN PRIX-Aufgaben mit Zeitfrist zu spielen. Fortgeschrittene Spieler können somit mit, weniger geübte Spieler ohne Zeitbegrenzung spielen.

Wir empfehlen Ihnen, dieses Handbuch zusammen mit Ihren Kindern durchzulesen: dann setzen Sie sie ans Steuer! Sie werden feststellen, daß MATH GRAN PRIX Ihre Kinder noch lange Zeit nach den Schulaufgaben fasziniert.

SPIELAUSFÜHRUNGEN

Das Ziel des Spieles besteht darin, als erster die Ziellinie zu durchfahren. Für jede Runde teilt der Computer eine Rechenaufgabe zu. Wird sie richtig beantwortet, fährt der Rennwagen weiter. Wird sie falsch beantwortet, berichtigt der Computer die Antwort, und der Rennwagen bleibt an Ort und Stelle. Die Spieler spielen abwechselnd miteinander, oder, bei Spielen für einen Spieler, mit dem Computer.

Vor jeder Runde erscheint die Aufschrift **2 OR 3 SPACES** (2 oder 3 Felder) am Bildschirm. Werden nur 2, statt 3 Felder vorgerückt, erteilt der Computer eine leichtere Aufgabe. Es gibt jedoch noch andere Gründe, nur zwei Felder vorzurücken.

Die Aufschrift selbst, sowie die Rechenaufgaben erscheinen stets in roter oder blauer Farbe. Nur der Spieler der korrespondierenden Farbe beantwortet die Frage. Ist die Aufschrift rot, zieht das rote Auto; ist sie blau, das blaue Auto.

HINWEIS: Bei Schwarz/Weiß-Geräten erscheint rot, schwarz, und blau, weiß.

Rammen

Einen Wagen von der Rennstrecke zu rammen, ist einer der Gründe, nur zwei Felder vorzurücken. Wird ein Wagen gerammt, fällt er aus, und bleibt auf der Strecke. Um den Wagen zu reparieren, muß der

Fahrer eine Zwei-Felder-Aufgabe lösen. Der Wagen ist bei der

darauffolgenden Runde wieder fahrtüchtig.

HINWEIS: Wagen können erst nach der ersten Kreuzung gerammt werden (**Abb. 1**). Alle Kreuzungen sind Sicherheits-Zonen.

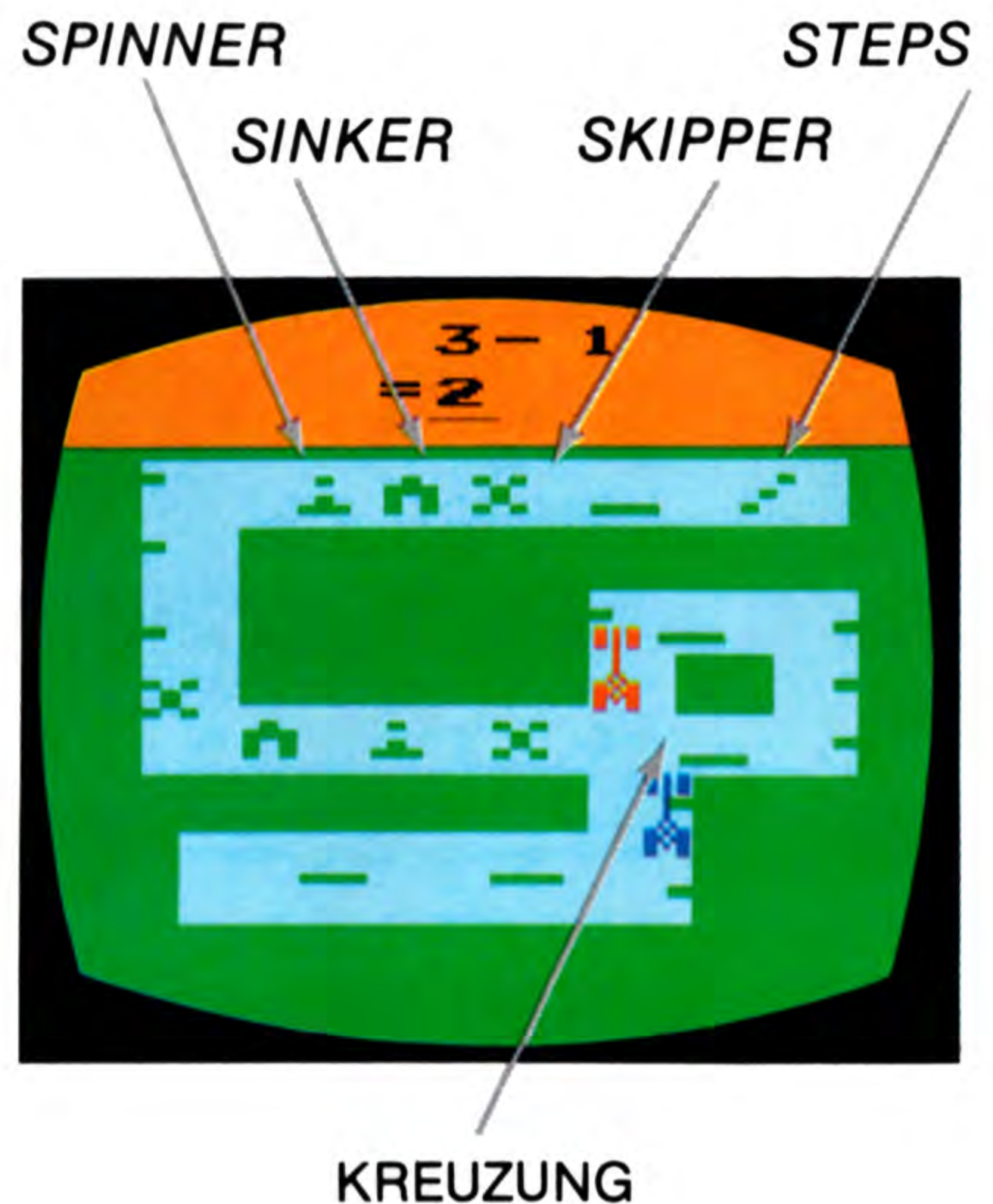


Abbildung 1.

Streckenmarkierungen

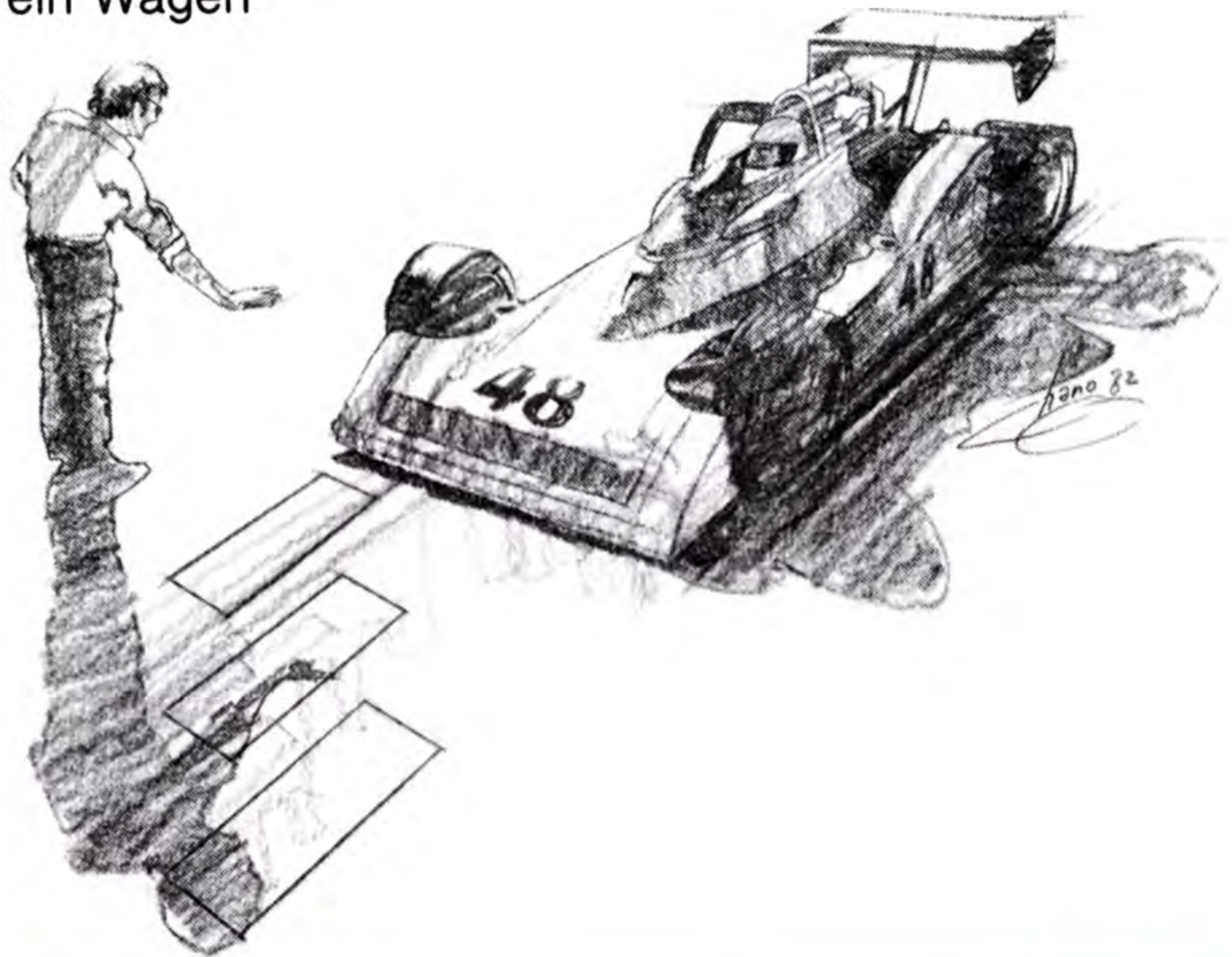
Weitere, anzusteuern Ziele, sind die Gran Prix Streckenmarkierungen.

Spinner: ein bis vier Felder vorrücken.

Skipper: Zusatzrunde. Und abwarten, bis die entsprechende Wagenfarbe wieder erscheint.

Sinker: Der eigene Wagen kann nicht gerammt werden.

Steps: Letzte Streckenmarkierung vor der Ziellinie. Landet ein Wagen hier, kann die Ziellinie erst nach Beantwortung einer Drei-Felder-Aufgabe durchfahren werden.



ANWENDUNG DER STEUERUNG



Mit dieser ATARI® Game Program™ Kassette benützen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System™ steckt. Für Spiele mit einem Spieler wird die **LEFT CONTROLLER** Buchse benützt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. **Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.**

Mit der Steuerung wird eine Zwei- oder Drei-Felder-Aufgabe gewählt. Für eine Zwei-Felder-Aufgabe den Steuerknüppel nach links bewegen, für eine Drei-Felder-Aufgabe nach rechts. Den roten "Los"-Knopf drücken, wenn dem Spieler die Aufgabe unterbreitet werden soll.

Mit dem Steuerknüppel können Antworten auch auf den Bildschirm "geschrieben" werden. Durch Vorwärtsbewegung des Steuerknüppels kann von 0 bis 9 gezählt werden; durch Herziehen von 9 bis 0. Die gewählte Nummer erscheint über der Positionsanzeige (kleinem Strich) im Antwortraum. Wie man sieht, zählt der Steuerknüppel nur bis 9. Wenn also die Antwort 10 oder höher ist, wird so vorgegangen: Eine 1 wird geschrieben, dann der Steuerknüppel nach rechts bewegt, um die Positionsanzeige herüberzubringen; dann wird 0 geschrieben. Hat der Spieler die Antwort parat, den roten Kontrollknopf drücken. **Erst alle Zahlen der Antwort schreiben, dann den roten Knopf drücken!**

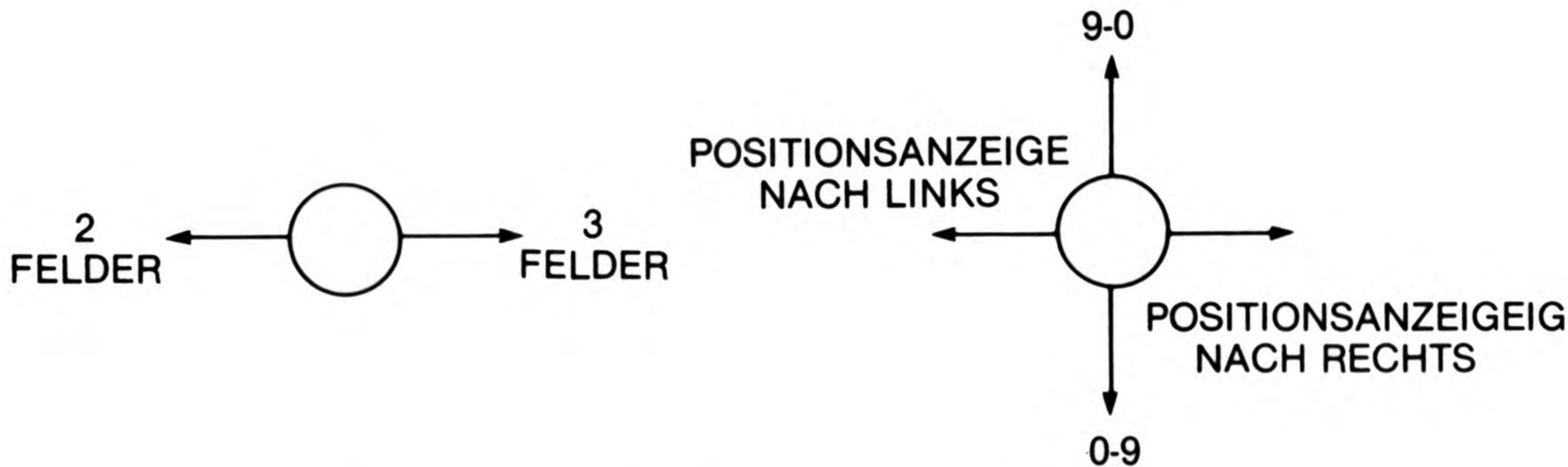


Abbildung 2. Bewegungen des Steuerknüppels

HINWEIS: Wird die Positionsanzeige nach links bewegt, wird die über ihr stehende Zahl gelöscht. Die Positionsanzeige kann hin und

her bewegt, und die Antwort beliebig oft geändert werden, bevor der rote "Los"-Knopf gedrückt wird.

KONSOLENSCHALTER

GAME SELECT/GAME RESET

Wird der **GAME SELECT**-Schalter gedrückt, erscheinen zwei Zahlen am Bildschirm: die Spielnummer, links, und die Spieleranzahl, rechts (**Abb. 3**). **GAME SELECT** solange drücken, bis die gewünschte Zahl erscheint; dann, um das Spiel zu beginnen, **GAME RESET** drücken.

Das Spiel kann mit beiden Schaltern jederzeit gestoppt werden. **GAME RESET** setzt das Spiel wieder in Gang; mit **GAME SELECT** kann ein neues Spiel gewählt werden.

DIFFICULTY

Um **MATH GRAN PRIX** mit Spielfrist zu spielen, wird der **DIFFICULTY**-Schalter auf die **A**-Position gestellt. Dadurch ergibt sich für alle Addi-

tionen und Subtraktionen eine Bedenkzeit von einer, für alle Multiplikationen und Divisionen von zwei Minuten. Wird eine Aufgabe

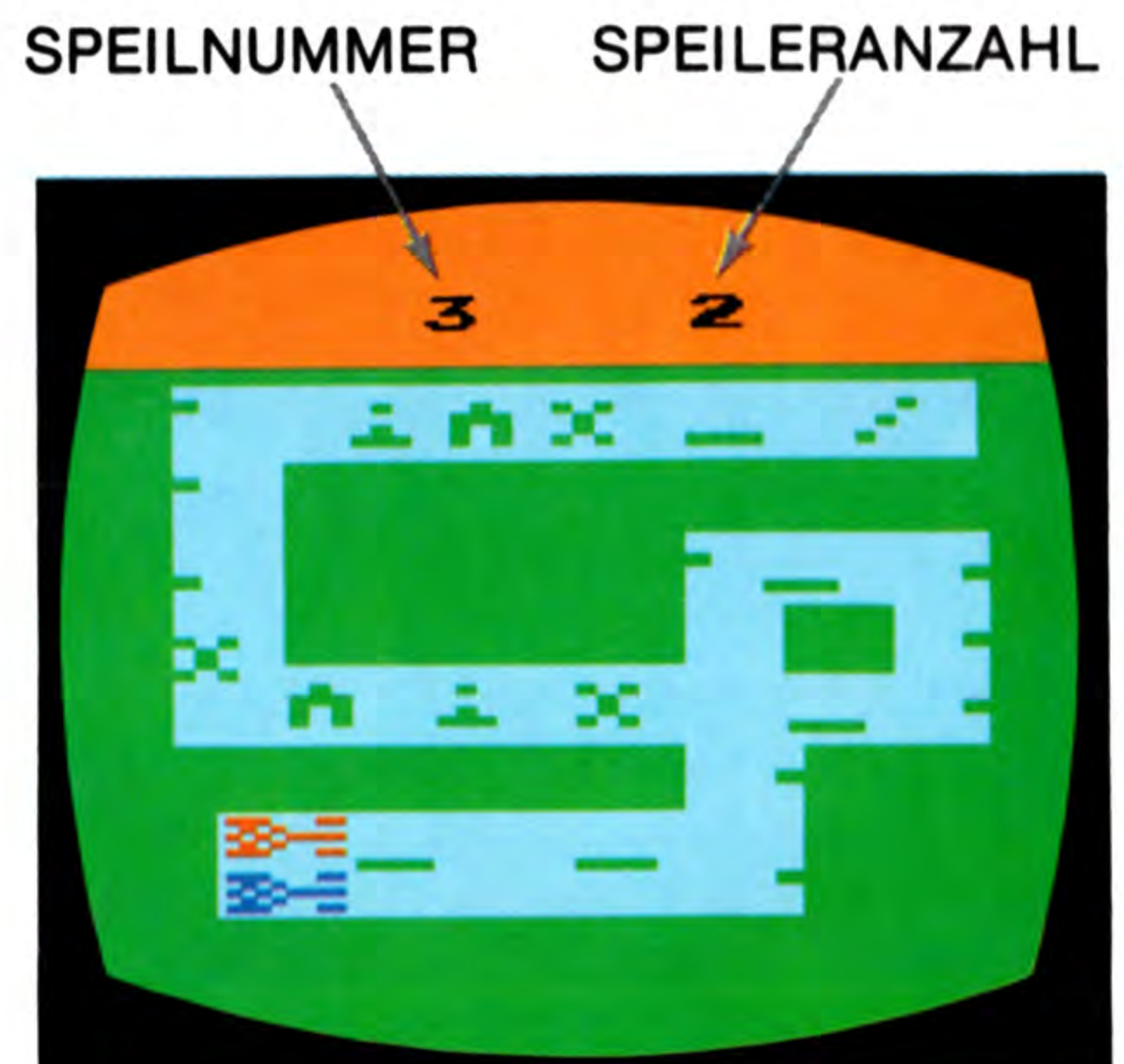


Abbildung 3.

nicht rechtzeitig beantwortet, setzt der Computer die Antwort ein, und der betreffende Rennwagen bleibt an Ort und Stelle.

Soll ohne Zeitfrist gespielt werden, den **DIFFICULTY**-Schalter auf die **B**-Position stellen. Der Spieler des linken Steuerknüppels benützt den

linken **DIFFICULTY**-Schalter, der Spieler des rechten, den rechten.

TV TYPE

Bei einem Farbfernsehgerät wird dieser Schalter auf **COLOR** gestellt. Bei einem Schwarz/Weiß-Gerät auf **B-W**.

SPIELVARIATIONEN

MATH GRAN PRIX enthält 9 Spielvariationen. Sie bestehen aus drei "Gruppen," mit verschiedenen Arten von Rechenaufgaben. Innerhalb jeder Gruppe befindet sich

eine leichte, mittlere, und schwierige Stufe. Siehe die **SPIELWAHLMATRIX** für eine genaue Aufteilung.

SPEILWAHLMATRIX			
	Leicht	Mittel	Schwierig
+ -	1	2	3
x ÷	4	5	6
+ - x ÷	7	8	9

NÜTZLICHE TIPS

Das Rennen wird nicht nur mit richtigen Antworten gewonnen. Wie bald zu ersehen sein wird, landet der Computer-Wagen bei Spielen für einen Spieler oft auf Streckenmarkierungen, und versucht ständig, den anderen Wagen zu rammen.

Wie der Computer, sollte auch der Spieler Streckenmarkierungen ansteuern. Und Sicherheits-Zonen benützen! Und auch ein paar Züge vorausdenken, um im Rennen zu bleiben!



MATH GRAN PRIX™

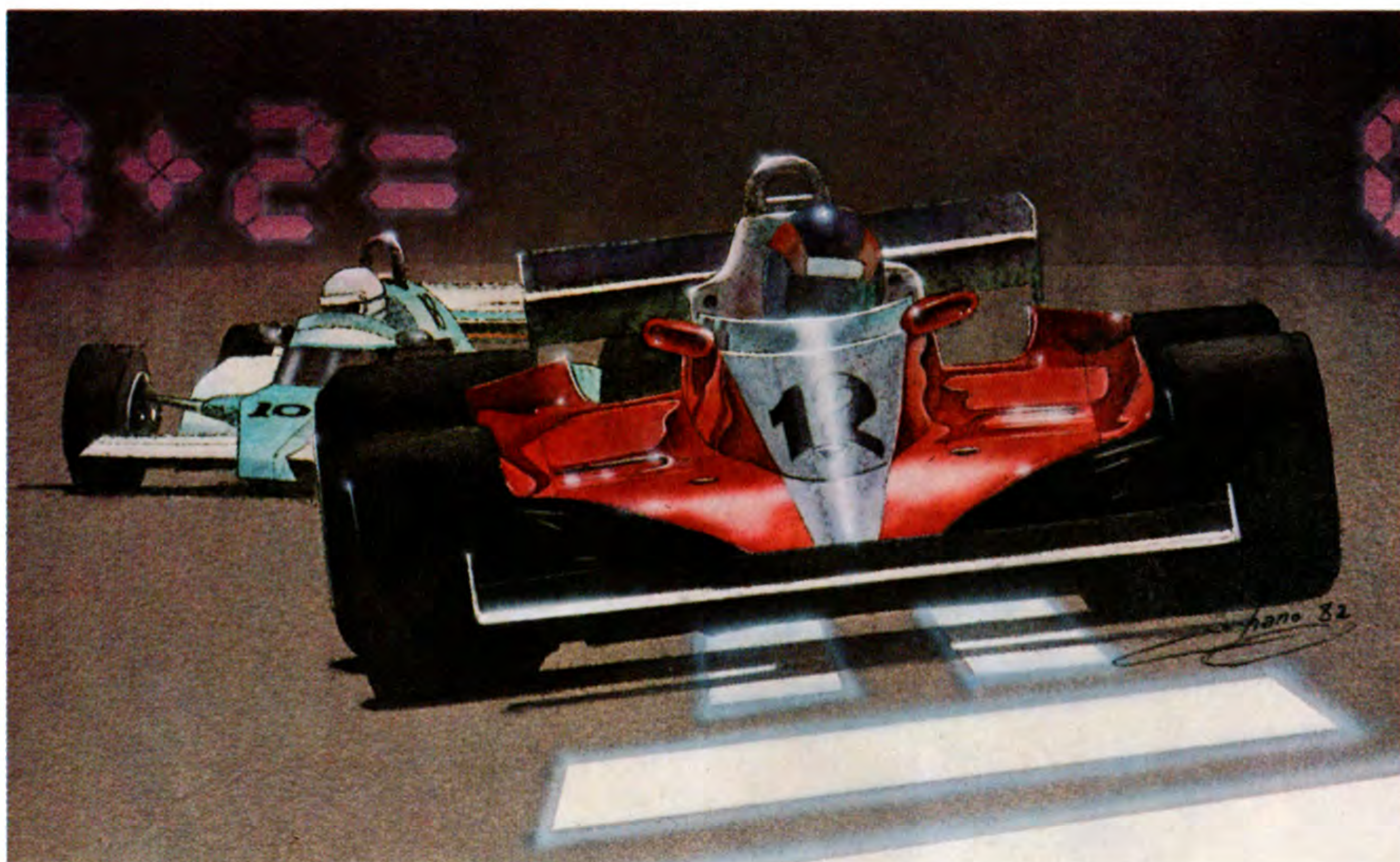
© 1982 Atari, Inc. TUTTI I DIRITTI RISERVATI



GIOCO ISTRUTTIVO

N.B. Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Video Computer System™ ATARI.

PREMESSA PER I GENITORI



Il MATH GRAN PRIX™ è un gioco istruttivo per bambini di età compresa tra i 6 e 10 anni. Per far procedere la propria auto lungo il percorso del Gran Prix i giocatori devono risolvere problemi di aritmetica visualizzati sullo schermo. Concepito per l'applicazione ed il consolidamento delle nozioni fondamentali di aritmetica, il gioco offre in più ai bambini sorprese e imprevisti che favoriscono la concentrazione ed entusiasmano allo stesso tempo.

Oltre a nove diverse variazioni di gioco, MATH GRAN PRIX incorpora un "insegnante privato" per incoraggiare i giocatori a cimentarsi a tutti i livelli di abilità e quindi di difficoltà. Se viene data una risposta erranea, il computer si adegua alla situazione presentando problemi progressivamente più facili. Per converso, i problemi diventano sempre più difficili quando le risposte sono esatte. In tal

modo si equilibrano le diverse capacità di due giocatori, assicurando ogni volta una gara più appassionante.

Per acquisire la capacità di ragionare in termini aritmetici è necessario in parte imparare diversi e più rapidi modi di risolvere determinati problemi. Per accentuare questo aspetto, ciascun giocatore ha la facoltà di giocare MATH GRAN PRIX stabilendo un limite massimo di tempo per ciascun problema: un giocatore avanzato può voler imporsi un dato limite, mentre l'altro giocatore non è soggetto ad alcun limite.

Vi consigliamo di leggere questo libretto interamente insieme ai vostri bambini, prima di metterli al volante. Scoprirete che essi continueranno a giocare ed esercitarsi con MATH GRAN PRIX a lungo, anche dopo aver chiuso libri e quaderni.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di tagliare il traguardo prima dell'avversario. Per ciascun turno, il computer pone un problema di aritmetica. Se dai la risposta giusta, la tua auto sfreccia in avanti; se sbagli, il computer scrive la risposta esatta e il tuo bolide rimane dove si trova.

Ciascuno dei due giocatori fa a turno con l'altro nel risolvere i problemi, mentre nei giochi per una sola persona il giocatore si alterna con il computer.

All'inizio di ciascun turno, sullo schermo appare il messaggio **2 OR 3 SPACES**, che in italiano significa "2 o 3 spazi." Se scegli di muovere di 2 spazi anziché 3, il computer ti pone un problema leggermente più facile. Come vedrai in seguito, comunque, ci sono altre ragioni per muovere soltanto di due spazi.

Il messaggio ed i problemi di aritmetica appaiono sempre in rosso o in blu e la risposta spetta al giocatore che guida l'auto dello stesso colore della scritta. Pertanto, se il messaggio è rosso, la mossa spetta all'auto rossa; se invece il messaggio è blu, muove l'auto blu.

NOTA: Se il tuo televisore non è a colori, il rosso apparirà nero e il blu, bianco.

Tamponamento

Una delle ragioni per scegliere una mossa di 2 spazi è la possibilità di urtare l'altra vettura mandandola fuori strada. In tal caso, l'auto tamponata si ferma in panne al margine della strada e per ripararla il pilota deve risolvere un problema di due spazi. L'auto non rientra comunque in gara fino al prossimo turno.

NOTA: Il tamponamento può essere effettuato soltanto dopo aver oltrepassato il primo incrocio (Figura 1). Tutti gli incroci sono punti sicuri.

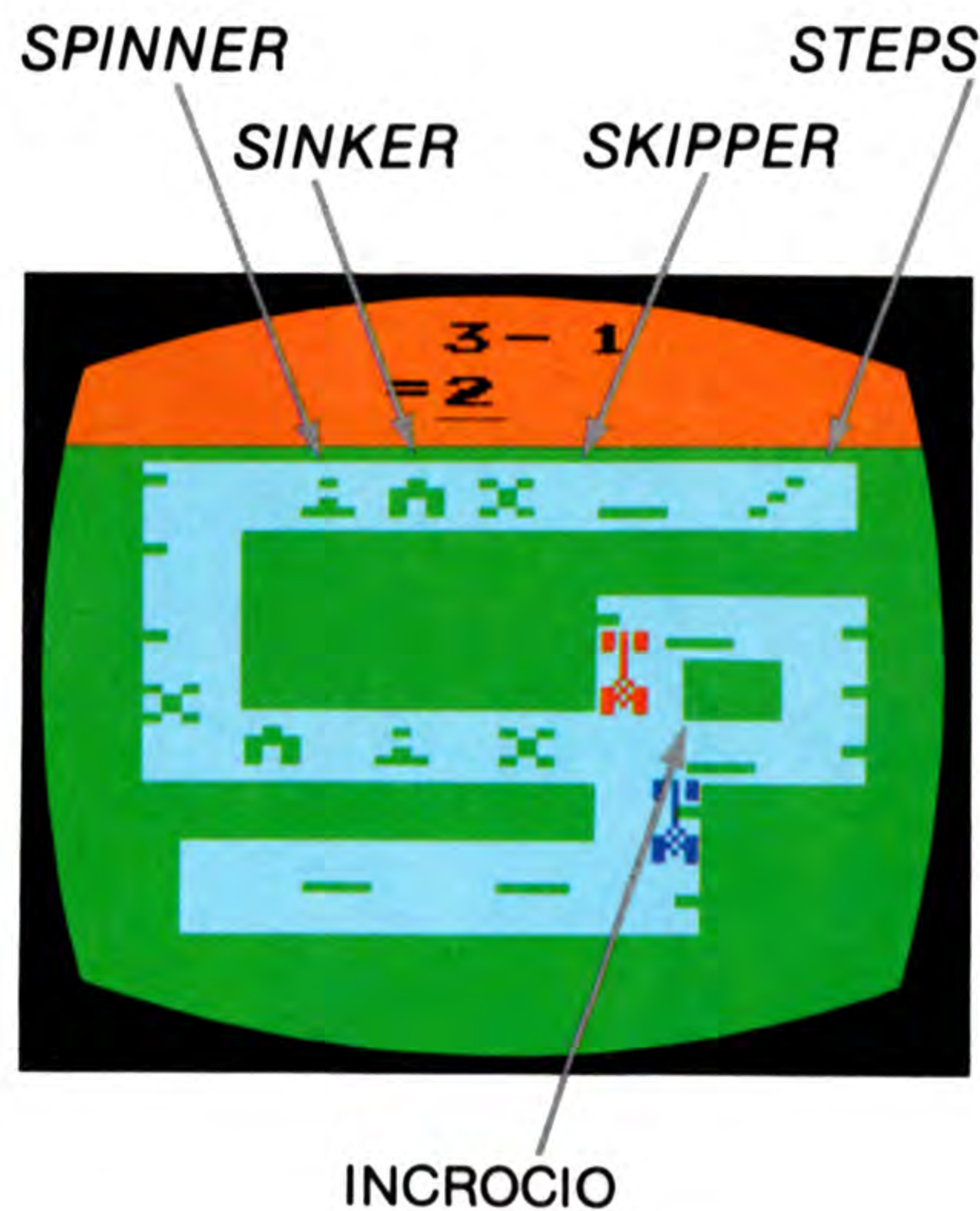


Figure 1.

Segnaletica del percorso

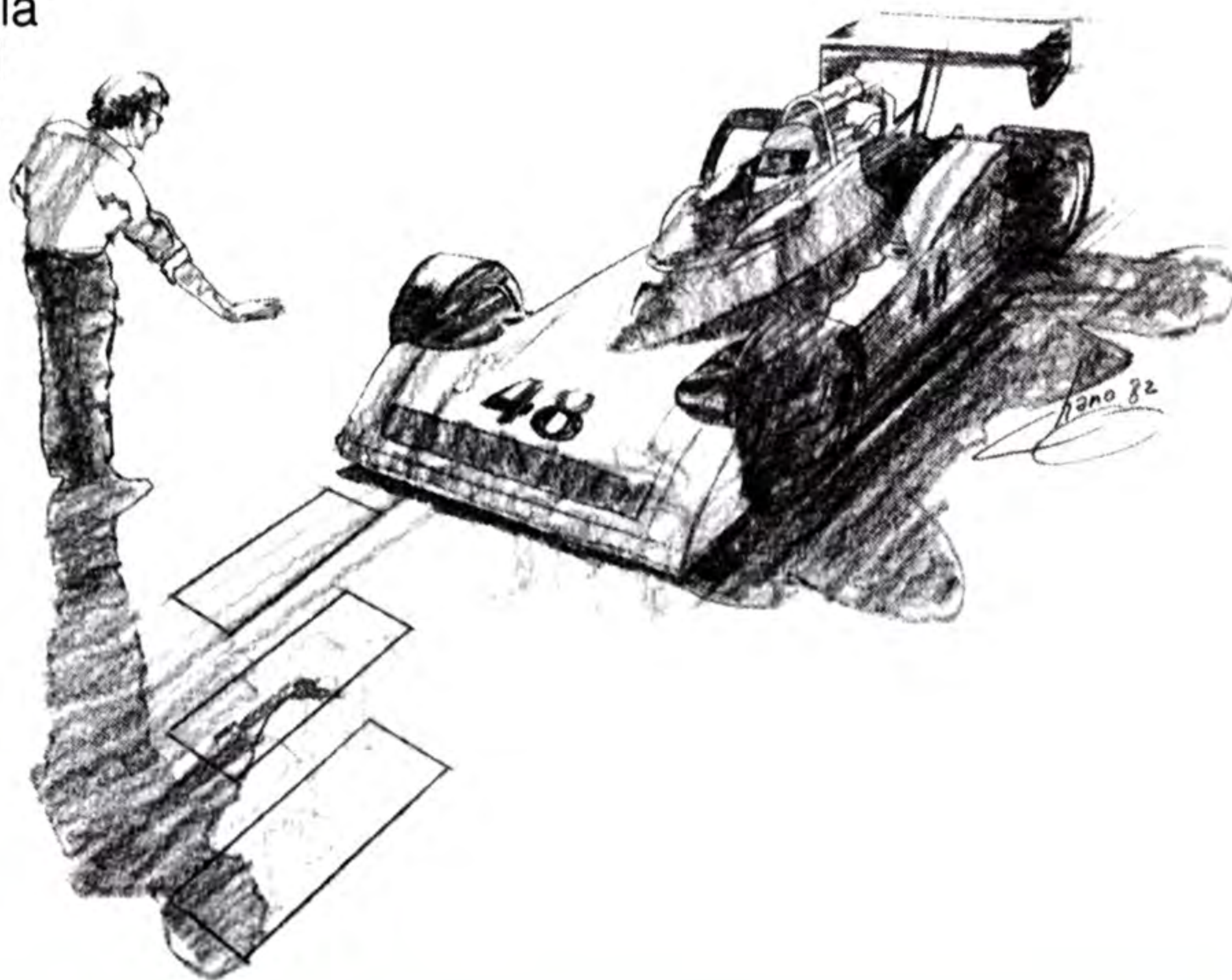
Altri punti nei quali vorrai portare la tua auto sono i segnali del percorso del Gran Prix.

Lo *Spinner* ti proietta avanti in misura di 1 o 4 spazi.

Lo *Skipper* ti fa ottenere un turno extra. Attendi fino a che non ricompare il colore della tua auto.

Il *Sinker* ti protegge contro il rischio di essere spinto fuori strada.

Gli *Steps* sono l'ultimo segnale prima del traguardo. Se la tua auto si ferma in quel punto, per poter tagliare il traguardo devi risolvere un problema di tre spazi.



COME SI USANO I COMANDI



Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro del ATARI Video Computer System™. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Per scegliere un problema di due o tre spazi, usa il tuo comando a cloche, spingendo la leva a sinistra per un problema di due spazi e a destra se vuoi tentare la mossa di tre spazi. Quando sei pronto per il

problema, premi il pulsante rosso del comando.

Con il comando a cloche puoi anche "scrivere" la tua risposta sullo schermo: spingendo la leva in avanti puoi contare da 0 a 9; tirandola verso di te puoi contare alla rovescia da 9 a 0. Il numero scelto come risposta appare sopra il "cursore," cioè la lineetta, nello spazio apposito.

Come vedrai, il comando a cloche ti consente di contare soltanto fino a 9. Pertanto, se la tua risposta è pari o superiore a 10 devi fare così: Scrivi 1; spingi la leva a destra per spostare il cursore e scrivi quindi 0. Premi il pulsante rosso una volta impostata in tal modo la tua risposta. Non fino a quando non hai scritto tutte le cifre che la compongono.

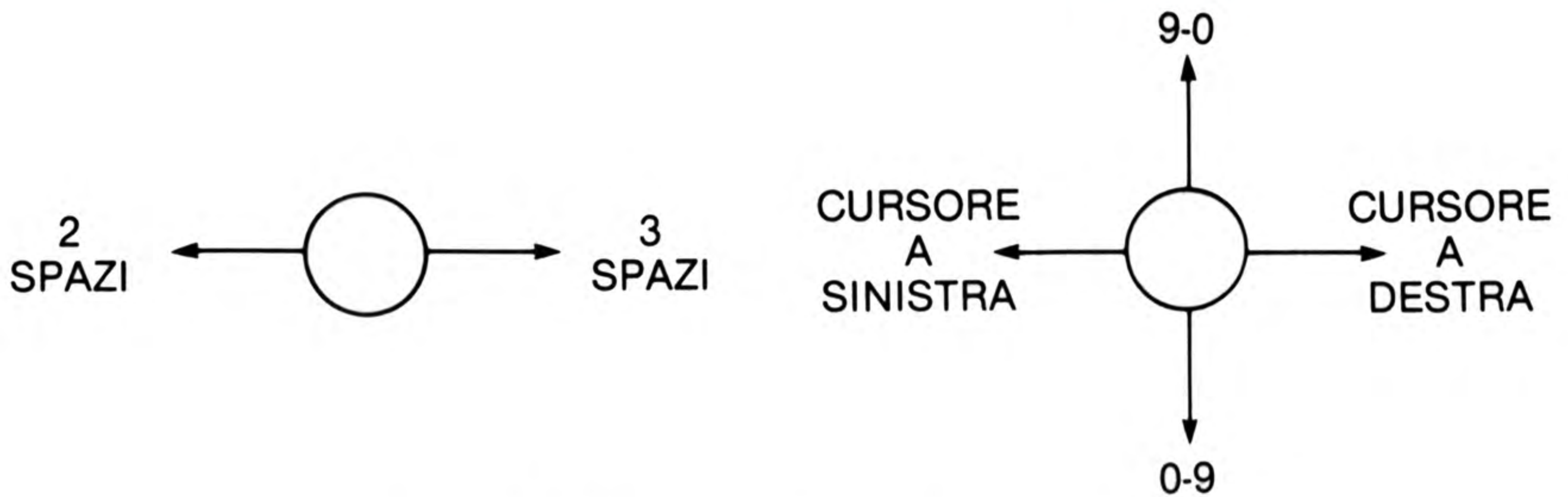


Figura 2. Spostamento della cloche.

NOTA: Spostando il cursore a sinistra si cancella automaticamente il numero sopra di esso. Puoi perciò muovere il cursore

avanti e indietro per modificare la tua risposta quante volte desideri prima di premere il pulsante rosso del comando a cloche.

COMMUTATORI DELLA CONSOLE

GAME SELECT/GAME RESET

Quando premi **GAME SELECT**, sullo schermo appaiono due numeri: quello a sinistra indica il gioco, quello a destra i giocatori (Figura 3). Premi **GAME SELECT** fino a quando non compaiono i numeri che desideri e quindi premi **GAME RESET** per dare inizio al gioco.

Entrambi i commutatori servono anche per interrompere il gioco in qualsiasi momento. **GAME RESET** riporta il gioco al punto di partenza, **GAME SELECT** ti consente di scegliere un'altra variazione di gioco.

DIFFICULTY

Per giocare con un limite di tempo per la risposta, porta il tuo commutatore **DIFFICULTY** nella posizione **A**. Avrai in tal modo un

minuto per risolvere tutti i problemi con addizioni e sottrazioni e due minuti per quelli con moltiplicazioni e divisioni. Se non rispondi entro il

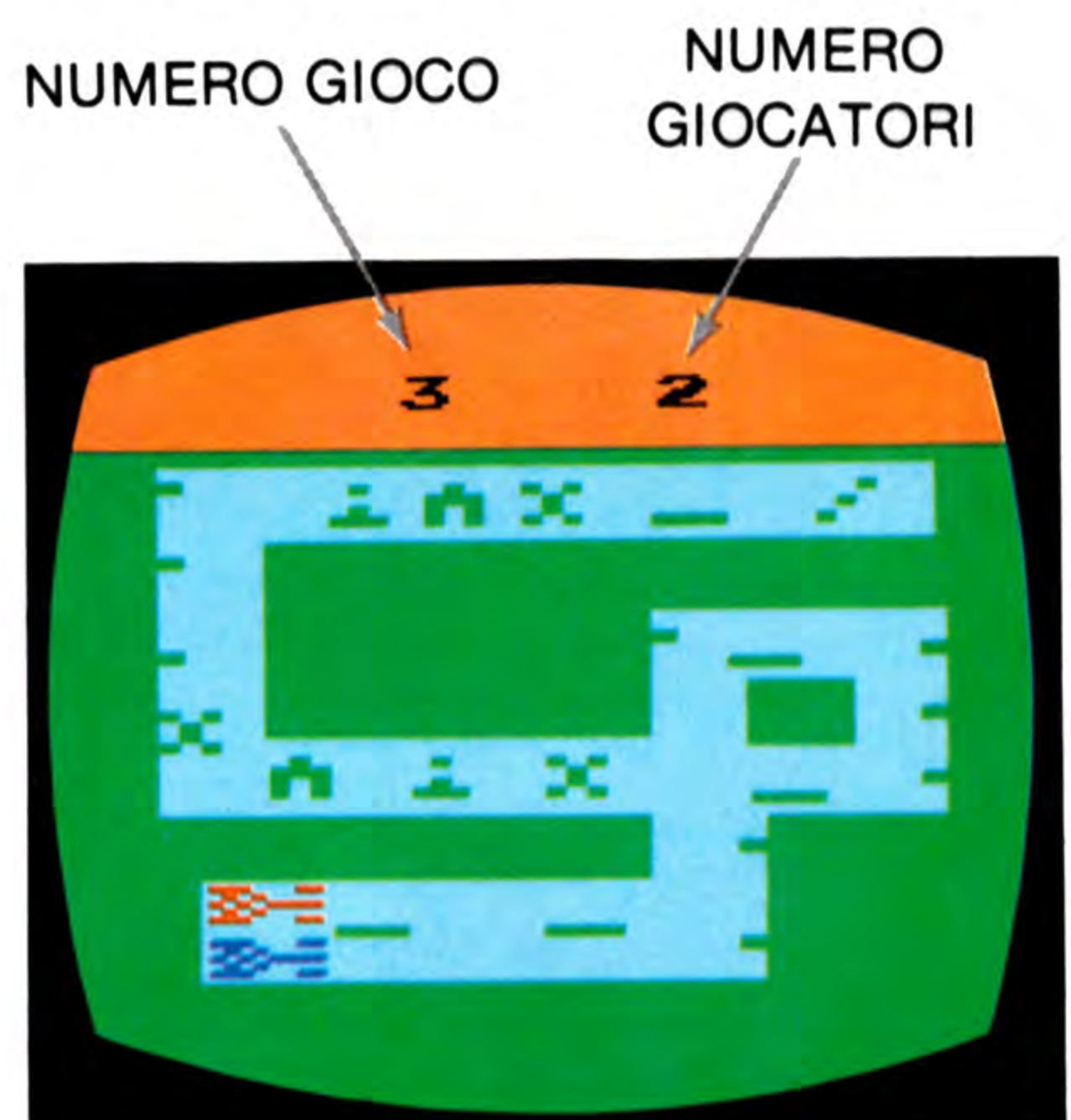


Figure 3.

limite di tempo prefissato, il computer scrive la risposta e la tua auto resta ferma dove si trova.

(Per giocare senza limite di tempo, porta il tuo commutatore **DIF-FICULTY** nella posizione **B.**) Il giocatore con il comando a cloche

sinistro utilizza il commutatore **DIF-FICULTY** sinistro, il giocatore con il comando destro si serve del commutatore **DIFFICULTY** destro.

TV TYPE

Se usi un televisore a colori, porta questo commutatore su **COLOR**; se ne usi uno in bianco e nero, portalo su **B-W**.

VARIAZIONI DI GIOCO

MATH GRAN PRIX comprende 9 variazioni di gioco, suddivisi in tre "gruppi" con diversi tipi di problemi. Ciascun gruppo ha un livello

di difficoltà basso, medio e alto. Per un quadro completo delle variazioni, vedi la **MATRICE SELEZIONE GIOCO**.

MATRICE SELEZIONE GIOCO			
	Facile	Medio	Difficile
+ -	1	2	3
x ÷	4	5	6
+ - x ÷	7	8	9

UTILI SUGGERIMENTI

Per vincere la gara non basta sempre risolvere i problemi. Come noterai, nelle versioni per un solo giocatore l'auto pilotata dal computer cade sempre sui segnali del percorso e cerca sempre di spingerti fuori strada.

Come il computer, anche tu vorrai portarti sui segnali del percorso e utilizzare i punti sicuri. Per restare in gara dovrai quindi studiare anticipatamente alcune mosse alla volta.



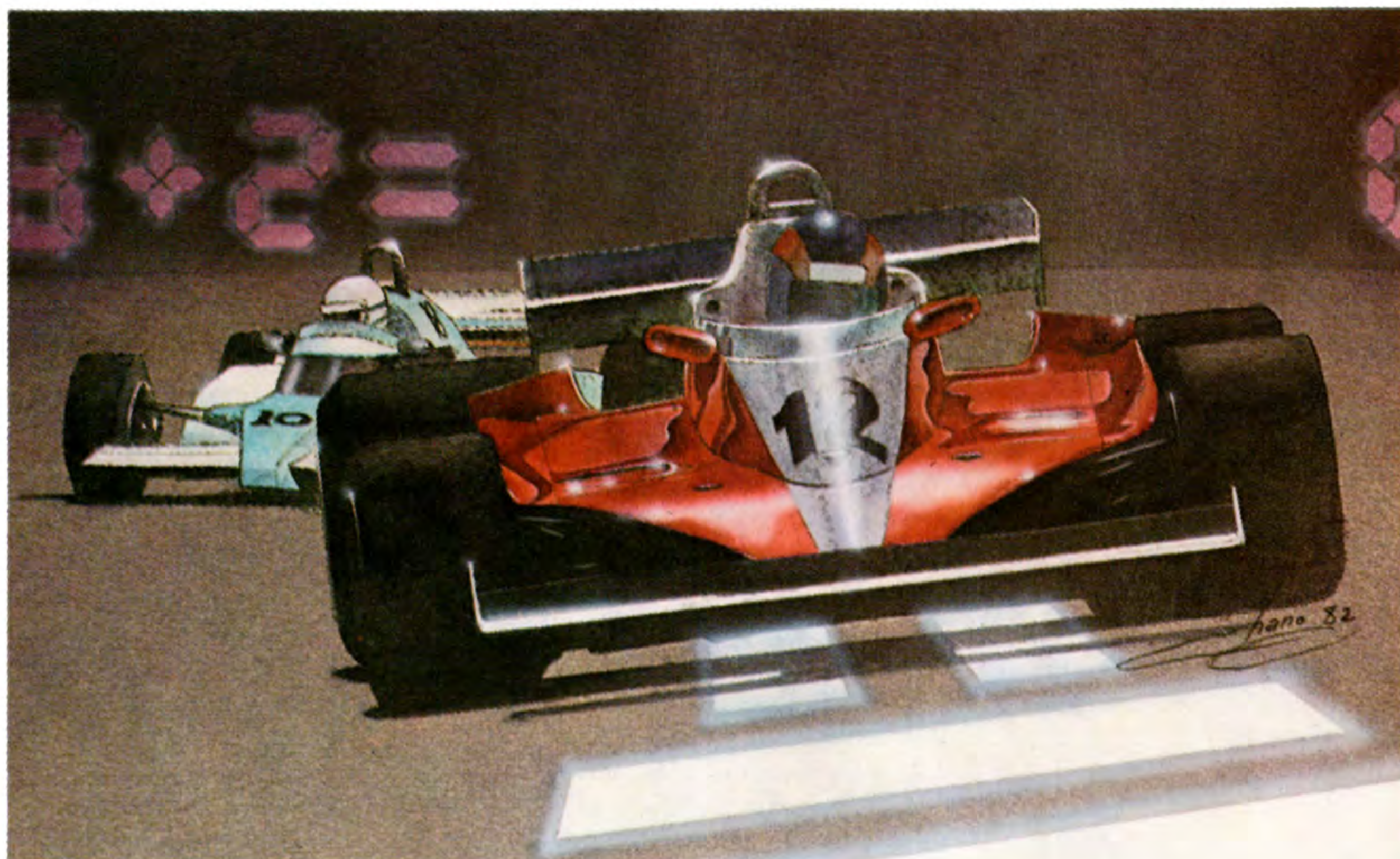
MATH GRAN PRIX™

© 1982 Atari, Inc. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS



NOTA: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.

ADVERTENCIA A LOS PADRES



MATH GRAN PRIX™ es un juego educativo para niños de 6 a 10 años de edad. Al resolver los problemas aritméticos que se muestran en la pantalla, los jugadores desplazan sus autos en la pista de carreras del Gran Prix. Aunque el juego se ha diseñado para ejercitar y fortalecer la habilidad de los niños en aritmética básica, también ofrece un elemento de riesgos y sorpresas que capturarán su atención y entusiasmo.

Además de las nueve diferentes versiones del juego, el MATH GRAN PRIX tiene un "maestro" integrado para estimular a jugadores de diversos niveles de habilidad. La computadora responderá a las respuestas incorrectas presentando problemas de facilidad progresiva. A medida que se obtienen respuestas correctas, los problemas aumentan su grado de dificultad. Esto ayuda a mantener un

equilibrio entre dos jugadores con habilidades diferentes y asegura una carrera más emocionante en cada juego.

Parte del razonamiento aritmético es el aprender a encontrar formas diversas y más rápidas para la resolución de problemas. Para mejorar ese objetivo, cada jugador tiene la opción de jugar MATH GRAN PRIX con límite de tiempo para cada problema. Un jugador más avanzado puede escoger jugar con un límite de tiempo, mientras que el otro jugador puede decidir hacerlo sin límite de tiempo.

Le sugerimos leer este manual con sus niños una vez y luego colocarlos detrás del volante. El MATH GRAN PRIX los mantendrá jugando y practicando mucho tiempo después de que hayan dejado sus libros y cuadernos.

REGLAS DEL JUEGO

El objetivo del juego es cruzar la meta antes que el otro automóvil. La computadora te da un problema aritmético en cada vuelta y, una vez que lo contestas correctamente, tu automóvil avanza rápidamente. Si tu respuesta es incorrecta, la computadora te da la contestación correcta y tu auto se queda en la misma posición. Los jugadores toman turnos entre sí o, si es un juego con un solo jugador, con la computadora.

Al principio de cada curva, en la pantalla aparecerá el mensaje **2 OR 3 SPACES**, 2 ó 3 espacios. Si decides avanzar dos, en lugar de 3 espacios, la computadora te dará un problema un poco más fácil de resolver. Pero, como verás más tarde, hay algunas otras razones por las cuales quizá sólo desees desplazarte dos espacios.

El mensaje en sí, así como los problemas aritméticos, siempre aparecerá en rojo o azul y sólo la persona que maneje el automóvil de ese color puede contestar. Así es que, si el mensaje es rojo, el auto rojo se desplaza; si es azul, el automóvil azul es el que se desplaza.

NOTA: Si no se usa televisión a colores, el rojo se verá negro y el azul, blanco.

Eliminación

Una razón por la cual encuentres conveniente avanzar sólo dos espacios es la de sacar otro automóvil de la pista. Cuando esto ocurre, el auto que se saca se descompone a un lado de la carretera. Para arreglar el automóvil, el conductor debe contestar un

problema de dos espacios. El auto no regresará realmente a la carrera hasta el siguiente turno.

NOTA: Los carros no se pueden sacar entre sí sino hasta después de la primera intersección (Figure 1). Todas la intersecciones son lugares seguros.

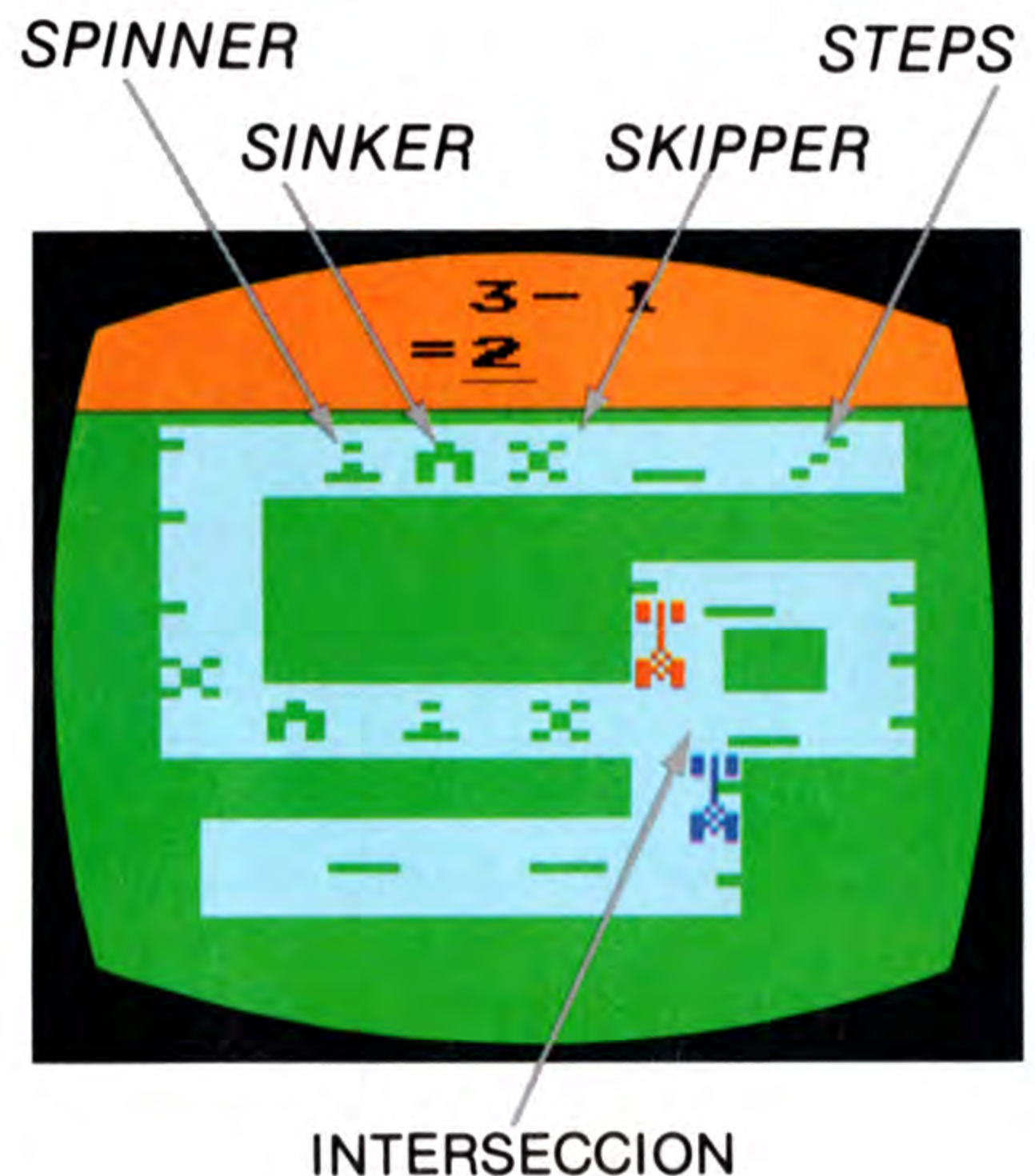


Figura 1.

Marcadores de pistas

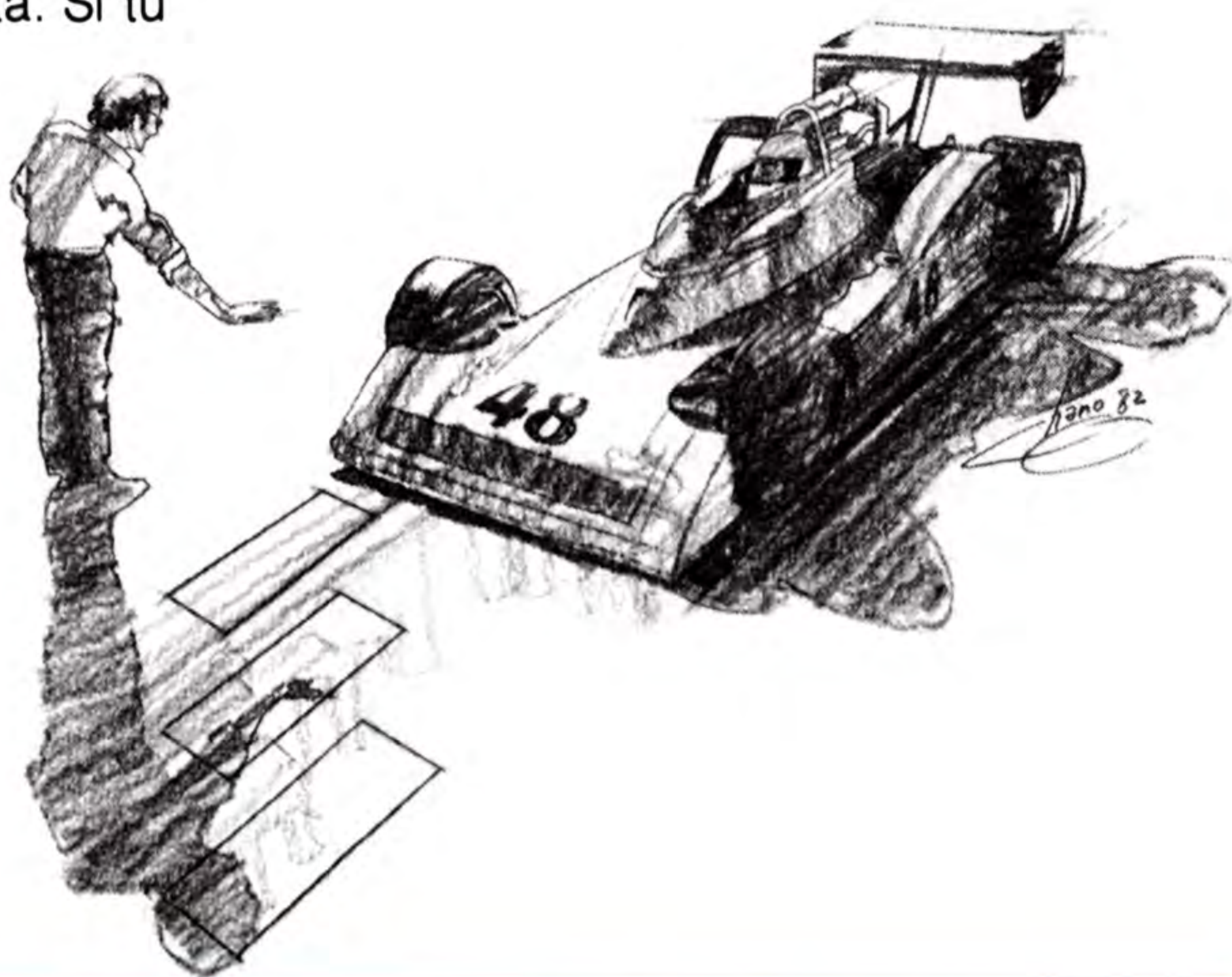
Otros puntos a los que querrás dirigirte serán los marcadores de pistas del Gran Prix.

El *Spinner* te hará avanzar de uno a cuatro espacios.

El *Skipper* te da un turno adicional. Espera a que vuelva a aparecer el color de tu automóvil.

El *Sinker* evita que te saquen de la pista.

El *Steps* es el último marcador antes de llegar a la meta. Si tu automóvil para allí, puedes cruzar la meta simplemente contando un problema de tres espacios.



USO DE LOS MANDOS



Use las palancas de mando con este cartucho ATARI® Game Program™. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su ATARI Video Computer System™. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER**.

Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Usa tu mando para escoger un problema de dos o tres espacios.

Mueve tu palanca de mando a la izquierda si quieres un problema de dos espacios; muévela a la derecha si deseas uno de tres espacios. Aprieta el botón de disparo rojo cuando estés listo para resolver el problema.

Tu palanca de mando también te permite "escribir" tu respuesta en la pantalla. Al empujar la palanca hacia adelante se puede contar del 0 al 9; al tirarla hacia ti, puedes contar al revés, del 9 al 0. El número que escojas aparecerá sobre el "cursor", o la pequeña raya, en el espacio para respuestas.

Como lo verás, la palanca puede contar únicamente hasta el 9, así es que, si tu respuesta es 10 o más, haz lo siguiente: Escribe un 1, mueve la palanca a la derecha para mover el cursor y entonces escribe un 0. Cuando hayas escogido tu respuesta aprieta el botón de disparo. **No aprietes el botón de disparo hasta que hayas escrito todos los números en tu respuesta.**

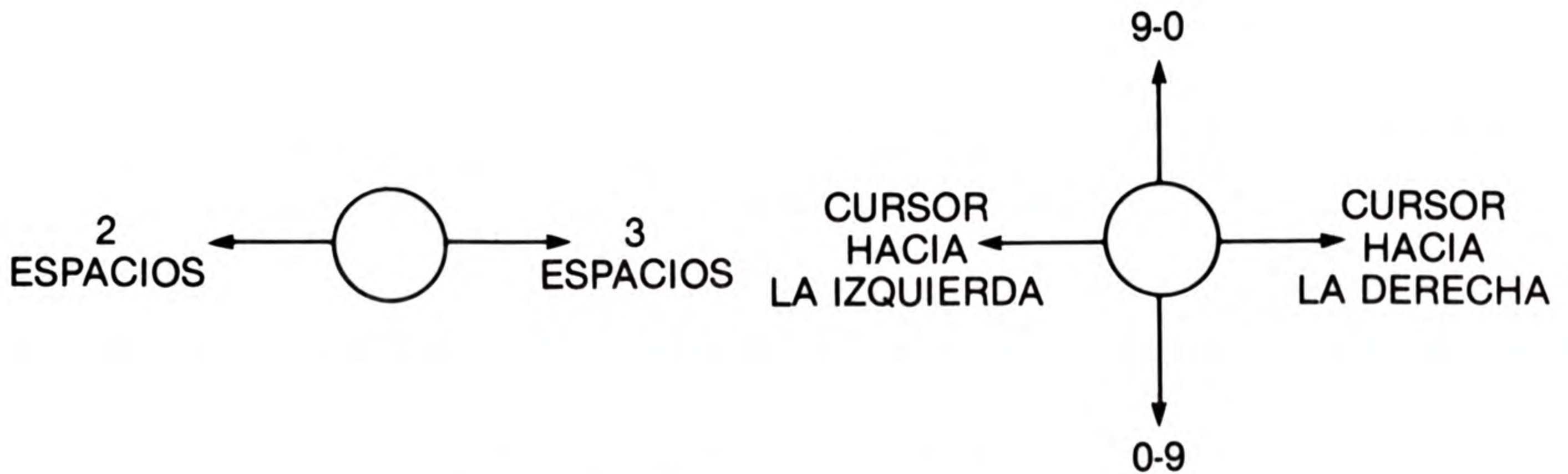


Figura 2. Movimiento de la palanca de mando

NOTA: Al mover el cursor hacia la izquierda el número sobre el mismo se borrará automáticamente. Puedes mover el cursor hacia

adelante y hacia atrás y cambiar tu respuesta cuantas veces desees antes de apretar el botón de disparo.

SELECTORES DE LA CONSOLA

GAME SELECT/GAME RESET

Cuando aprietes **GAME SELECT**, aparecerán dos números en la pantalla: el de la izquierda es el del juego y el de la derecha es el de los jugadores (Figura 3). Aprieta el **GAME SELECT** hasta que aparezcan los números que desees, entonces aprieta **GAME RESET** para comenzar el juego.

Ambos conmutadores detendrán el juego en cualquier momento. El de **GAME RESET** empezará el mismo juego de nuevo; el de **GAME SELECT** te permitirá escoger un nuevo juego.

DIFFICULTY

Para jugar MATH GRAN PRIX con límite de tiempo, pon tu conmutador **DIFFICULTY** en la posición **A**. Esto te dará un límite

de tiempo de un minuto para todos los problemas de adición y sustracción, y un límite de tiempo de dos minutos para los de

NUMERO DEL JUEGO NUMERO DE JUGADORES



Figura 3.

multiplicación y división. Si no contestas un problema a tiempo, la computadora da la respuesta y tu automóvil se queda en la misma posición. (Para jugar sin límite de tiempo, coloca tu conmutador **DIFFICULTY** en la posición **B**).

El jugador que use la palanca de mando izquierda utiliza el conmutador **DIFFICULTY** de la izquier-

da; el de la derecha, usa el conmutador **DIFFICULTY** de la derecha.

TV TYPE

Si tiene un televisor a colores, mueva este selector a **COLOR**; si su televisor es blanco y negro, mueva el selector a **B-W**.

VARIANTES DEL JUEGO

MATH GRAN PRIX tiene 9 versiones de juegos. Hay tres "grupos" de juegos que tienen diferentes tipos de problemas aritméticos. Para cada grupo hay

un nivel fácil, regular y difícil de dificultad. En la MATRIZ SELECTORA DE JUEGOS se da una descripción de todos los juegos.

MATRIZ SELECTORA DE JUEGOS			
	Facil	Regular	Dificil
+ -	1	2	3
x ÷	4	5	6
+ - x ÷	7	8	9

CONSEJOS UTILES

El solo hecho de contestar los problemas no siempre te permitirá ganar la carrera. Como lo notarás, en un juego de un solo jugador el automóvil de la computadora siempre se da a los marcadores de la pista y siempre trata de sacarte de la pista.

Al igual que la computadora, tú querrás llegar a los marcadores de pista y usar los sitios seguros. Tendrás que pensar con anticipación en unas cuantas jugadas a fin de mantenerte en la carrera.

MATH GRAN PRIX™

MATH GRAN PRIX™



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

© 1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED

C016973-58 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.